Перевод UtK GURPS. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.
Оригинал: GURPS Fantasy Folk, стр. 58-61

# Эльфы

Эльфы - высокие стройные гуманоиды (определите средний рост и добавьте 3"; вес на 10 фунтов меньше обычного; полуэльфы нормального роста, но их вес также на 10 фунтов меньше). У них большие глаза, они худые, но прекрасные. У мужчин мало волос на теле и очень редко встречаются волосы на лице. Волосы, обычно длинные, могут быть любого цвета, встречающегося у людей, наиболее же распространены золотистые и серебряные оттенки. Локоны эльфиек часто достигают земли. Глаза эльфов обычно золотистого или голубого цвета, а тело - бледное. Одежда их очень приятная и хорошо сделанная (обычно из мягкой кожи или крепкого шелка), и очень надежна.

## Преимущества и недостатки

У эльфов ST-1 (-10 очков), DX+1 (+10 очков), IQ+1 (10 очков). У них есть расовые преимущества Привлекательная внешность (Attractive Appearance) (5 очков), Боевые Рефлексы (15 очков), Магические Способности (15 очков), Музыкальные способности (Musical Ability) +2 (2 очка) и Нестареющий (Unaging) (15 очков). Расовые недостатки - Кодекс Чести (Code of Honor) (жить с изяществом) (-10 очков) и Чувство долга к природе (Sense of Duty: Nature) (-15 очков). У них также имеются расовые бонусы +2 Бард (Bard) (2 очка) и +2 Хорошие манеры (Savoir-Faire) (1 очко).

Играть эльфом стоит 40 очков.

### Полуэльфы

Полуэльфы - потомки людей и эльфов. Они мускулистее эльфов, а тело мужчин немного больше покрыто волосами. Полуэльфы могут сойти за людей, но сильно отличаются от

## Эльфы в кампании

Следом за людьми, эльфы и подобные им расы наиболее популярны в современных фэнтезийных играх. Задача GM-а в том, чтобы сделать эльфийскую расу чем-то большим, чем толпой высоких и тощих людей с заостренными ушами. Намного легче играть Темными эльфами. Они злы, но у них есть чувство стиля. Их коварство, жестокость и скрытая злоба позволяют GM использовать множество завязок, с которыми можно работать.

"Обычные" эльфы значительно сложнее. У них совсем другие качества, они предпочитают мудрость, поэзию, красоту и веселье. Чтобы привнести все это в игру, от GM'а требуются очень хорошие способности рассказчика. В правильно отыгранной встреча с эльфами команда должна почувствовать, что ей рады и что она в безопасности, но также их должна ошеломить аура вековой мудрости, окружающая их (при условии, разумеется, что отряд добрый, персонажи, предпочитающие зло будут мечтать о том, чтобы оказаться дома).

Очень важно делать каждого эльфа уникальным, а не просто копировать стандартные эльфийские черты. Некоторые эльфы будут дружелюбными, но некоторые - грубыми или опекающими смертных. У многих эльфов мягкое сердце, а другие -

эльфов. Потомство от двух полуэльфов, или от полуэльфа и человека - человек, часто - грациозный и красивый, а от полуэльфа и эльфа - полуэльф. Полуэльфам обычно приветливо принимают в обеих расах. Полуэльфы редки и многие из них, не чувствуя себя дома ни в одной из двух культур, становились бродяжниками и искателями приключений.

У полуэльфов IQ+1 (10 очков) и преимущества Увеличенная продолжительность жизни (Extended Lifespan) (5 очков) и Магические Способности (15 очков).

Играть полуэльфом стоит 30 очков.

### Темные эльфы

Темные эльфы - один из эльфийских кланов (см. Культура). Это не отдельная раса, а субкультура. Темные эльфы мечтают о захвате людских земель и владений. Они - радикальный сепаратисты, считающие, что мир должен быть очищен от всех неэльфийских рас. У темных эльфов те же расовые преимущества и недостатки, что и у обычных эльфов, за исключение того, что практически у всех представителей субкультуры есть недостаток Нетерпимость (Intolerance) (-10 очков) в отношении всех остальных рас.

Играть Темным Эльфом стоит 30 очков. Редкие представители расы, сумевшие перебороть природную Нетерпимость (Intolerance) не особо уживаются со своими соплеменниками, считающими их предателями, также как и с остальными существами, не доверяющими им, поскольку они Темные Эльфы - Непопулярность (Social Stigma) -15.

Играть Темным Эльфом стоит 25 очков.

## Психология

беспощадные воины. Всегда есть отступники, и у тех, у кого есть красота внешняя не обязательно есть доброе сердце. Желательно не делать эльфов простаками или шутами. Есть множество других рас, гораздо лучше подходящих на эту роль, если, конечно, стиль всей игры не комедийный.

Эльфы очень многосторонни и могут легко вписаться в кампанию в виде героя (PC), неигрового персонажа (NPC), покровителя (Patron) или врага (Enemy).

Эльфы относятся к лесным расам с +2, а к гномам (Gnomes), русалкам (Merfolk), великим орлам (Great Eagles) с +1. К дварфам (Dwarves) с -1 и к оркам (Orcs) с -2.

Всех эльфов нужно создавать хотя бы на 100 очков. Некоторые за века становятся очень опытными и 300 и 500-очковые персонажи - не редкость, а в редких случаях можно встретить еще живых эльфийских героев на 750 и даже 1000 очков.

### Отыгрывание эльфов

Играть за эльфа - это урок в умеренности. Эльфы знают немного о магии, чуть-чуть о фехтовании и немножко о скрытности. Кроме того, они не кровожадные, но и не щепетильные, не подозрительные, но и не легковерные, не раболепные, но и не высокомерные. Задача игрока собраться всю эту смесь в одном персонаже,

Практически во всех мирах, где их можно встретить, эльфы - старейшая раса гуманоидов и первые, овладевшие культурой, языком, искусством и философией. Они - учителя и образец для подражания всех остальных, младших рас.

Хотя известно множество героев-эльфов, в большинстве своем - это мирный, предпочитающий уединение народ. Они любят красоту и природу, песни и танцы. Их бессмертие дает им терпение, поэтому эльфийские ремесленники непревзойденны. Все создаваемое ими от обычной домашней утвари и до могущественных магических артефактов, удивительно красиво и долговечно.

Среди эльфов дело чести всегда вести себя элегантно и стильно. Даже самые отвратительные темные эльфы всегда совершают свои злодеяния изящно.

Эльфы очень любят природу и не позволяют наносить ненужный ущерб животным или диким местам. Также эльфы защищают невинных людей (кроме, разумеется, темных эльфов, для которых не-эльфы не являются "людьми"). Многие несведущие люди совершали великую ошибку: принимали эльфийскую непосредственность и любовь к красоте за признак слабости - опасное недоразумение. Эльфы отважные существа и предпочитают жить в дикой местности, а не в безопасности городов и замков. Когда это необходимо, они становятся сильными воинами. Иногда более многочисленная раса со значительными потерями вырезает или заставляет уйти племя эльфов, но их никогда не удавалось захватить или поработить.

Эльфы - очень магическая раса, практически каждый эльф знает несколько заклинаний. Особенно они предпочитают заклинания, касающиеся природы. Обычные эльфы редко изучают Некромантские (Necromantic) или Управляющие Разумом (Mind Controls) заклинания, но темные их обожают.

не слабом, но и не чрезвычайно сильном. Одно из наиболее важных качеств, необходимых, чтобы вдохнуть жизнь практически в любого эльфа - это чувство стиля. Эльфы все делают с грацией и щегольством и игрок должен показать это.

Полуэльфы наоборот одна из самых легких рас, за которую можно играть. Их личность может быть настолько человеческой или настолько эльфийской, как этого хочет сам игрок. Даже самый неопытный ролевик может адекватно отыграть эту расу. Опытный же игрок может получить комбинацией эльфийских и людских черт по настоящему необычного персонажа.

Как сказано, нет причин, по которым нужно запрещать игрокам отыгрывать Темных эльфов. Предлагать эту расу, или нет - зависит исключительно от GM'а и от политического положения в игровом мире.

Игрокам, заинтересованным в игре за эльфа, желательно также ознакомиться с записками о расовой нетерпимости на стр. 50 в разделе Дварфы в кампании.

## Завязки приключений

### Умереть у моря

В ухабистых и необитаемых землях отряд натыкается на следы разгоревшейся тут недавно битвы. Успешная проверка умения Следопытство (Tracking) и Тактики (Tactics) покажет,

Эльфийский был первым языком и многие другие произошли из него. Это мягкий, медленный и многосложный язык, как и приличествует бессмертной расе. Эльфийские имена красивые и музыкальные, состоят хотя бы из трех слогов.

Эльфийская музыка и изобразительное искусство легко превосходит все, созданное остальными расами. Легенды рассказывают об эльфийских песнях, которые никогда не исполняются в присутствии других народов, или их абсолютнейшая красота сразит любого смертного на месте. Их религия абстрактна и сложна, и лишь немногие смертные способны ее понять. Известно, что эльфийская вера чем-то сходна с человеческим политеизмом, и что эльфийская знать также является их духовными наставниками.

## Экология

Эльфы - перворожденная раса, они наблюдали за развитием остальных, помогая тем, кому могли и борясь с желающими поработить или уничтожить остальных. Эльфы знают, что им предначертано однажды оставить этот мир смертным расам и довольны своим предназначением.

Самые ранние из известных событий в эльфийской истории - две величайшие трагедии расы: во-первых, грех темных эльфов, когда власть какого-то темного и жестокого бога искусила некоторых эльфов убить своих соплеменников. Агрессоров в этом конфликте навсегда изгнали из эльфийского общества. Эти изгнанники воспитывали своих детей в идеалах ненависти и нетерпимости и передали им чувство обиды на изгнавший их народ. Некоторые потомки темных эльфов раскаялись и были приняты обратно в породившую их культуру (после вполне понятного периода подозрений), но всегда были и обратные случаи, когда молодым эльфам нравилась философия темных и они добровольно уходили к ним.

что небольшой отряд в течение долгого времени держался в битве против значительно превосходивших его численно сил противника, причиняя им значительные потери, в конце же концов его смяли. Очевидно, что противниками были Орки (Orcs) и Огры (Ogres).

Если команда внимательно осмотрит местность, они найдут одного эльфа, сильно израненного, но все еще живого. Этот эльф, Лорд Маринан, вел отряд в секретное место Морских Эльфов, когда на них напали силы орков. Маринан единственный выживший и его последнее желание - умереть среди своего народа. Когда-то бывший величайшим воином и магом (500 очков), теперь Маринан удерживает себя в живых исключительно силой воли и в пути будет абсолютно бесполезен за исключением случаев, когда надо сказать, куда ехать.

Эльфийский порт расположен в пяти днях пути с учетом того, что с эльфом команда движется медленнее. В дополнение к обычным опасностям дикой местности, где-то рядом все еще рыщет отряд орков. И откуда орки узнали, что приближается отряд Маринана? Возможно, в дело вмешаны Темные эльфы или какое-то другое могущественное зло.

Если герои доставит Маринана до берега вовремя, они будут богато вознаграждены и получат полезного союзника. Если все, что они могут сделать - это доставить домой тело

Вторым событием была величайшая война с дварфами, нанесшая раны, до конца не затянувшиеся до этих пор. В истории это событие было изрядно романтизировано, но известно, что обе стороны до начала войны встретили орков. Возможно, при первой встрече дварфов и эльфов обе стороны сначала стреляли, а лишь потом задавали вопросы, решив, что встретили новую разновидность орков. Впоследствии природная подозрительность и излишняя гордыня привели к тому, что ошибка переросла в трагедию.

Хотя эльфы не стареют, встретить более чем 700-летнего - большая редкость. Некоторые становятся отшельниками, другие ищут приключение за приключением, пока не сгинут. Остальные, похоже, просто исчезают - возможно, они переносят свой тела в другой план бытия или становятся единым целым с природой. Это - величайший секрет эльфийской расы. Некоторые эльфы, в особенности могущественные колдуны, достигают возраста в 1000 лет и больше и многое позволяют себе для защиты своей жизни.

Эльфы женятся (выходят замуж) один раз за свою жизнь и практически никогда не делают этого повторно, если супруг (супруга) погибает. Исключение составляет знать в случае, когда необходимо вырастить наследника.

Большинство полуэльфов рождаются от эльфа-папы и человека-мамы. Эльф будет заботиться о своей смертной жене, пока она жива, но потом женится на эльфийке. Очень редко эльфийская девушка выходит замуж за человека. Обычно в таких случаях эльфийка исчезает сразу после гибели супруга. Дети от таких браков часто становятся величайшими героями.

У эльфийских женщин редко бывает больше одного или двух детей, и их считают величайшим сокровищем. Ранить или как-то

эльфийского героя, их все равно вознаградят, но менее экстравагантно. Что важнее всего, они узнают секретные пути Морских эльфов и им будут рады в этом месте. Этот порт в дальнейшем может пригодиться им, как очень хорошее укрытие, но если они предадут эльфов, то им понадобиться помощь богов, чтобы остаться в живых.

## Пример персонажа-эльфа

### Агуардиэль

Агуардиэль - эльф, выполняющий сложное задание. Несколько лет назад его дом был сожжен орками, а родственники и друзья убиты. Агуардиэль поклялся, что не успокоиться, пока не уничтожит тысячу орков. Некоторое время он часто появлялся в своем бывшем доме, надеясь, что туда забредет какой-нибудь орк. Таким образом он уничтожил несколько дюжин, но недавно решил действовать активнее. Он стал приключенцем и готов браться за любую работу, которая позволит ему оказаться на территории орков. Раньше он был охотником, но за последние несколько лет стал неплохим воином. Он знает несколько подходящих заклинаний и всегда носит кожаную броню, длинный лук, короткий меч и кинжал.

У Агуардиэля есть жиденькая бородка, что очень необычно для эльфа. После того нападения орков его спас отряд гоблинов-торговцев и теперь он всегда готов

повредить эльфийского ребенка означает заработать себе быструю и верную смерть. Эльфы растут также быстро, как люди, пока не достигнут зрелости, после чего навсегда перестают стареть.

Эльфы всеядны (хотя некоторые и предпочитают не есть мяса). Они редко занимаются фермерством, предпочитая охоту и собирательство. Такой образ жизни предполагает, что для поддержания жизни нескольких эльфов нужна значительная территория - одна важная причина, по которой они терпеть не могут вторжения посторонних рас.

## Культура

Есть несколько эльфийских культур или "племен". Они включают:

**Лесные эльфы** - веселый и беззаботный народ. Самые многочисленные эльфы и наиболее дружественные к человеку. Великие охотники и следопыты.

**Морские эльфы** - осторожный народ, населяющие побережья и острова. Большинство их молоды (редко кто решает жить больше 500 лет), их меньше, чем остальных племен. При этом среди них рождались величайшие маги, а также известно, что они строили прекрасные и утонченные города под водой. Хотя морские эльфы не являются амфибиями, их морские города окружает воздух, волшебным образом сделан пригодным для дыхания людей и эльфов.

**Горные эльфы** -немного людей встречало этот мудрый и древний народ, живущий на вершинах самых высоких гор. Они предпочитают жить долго, а их военное искусство превосходит известное остальным племенам. Их ремесленные навыки уважают даже дварфы.

**Глубинные эльфы** - боковая ветвь рода

помочь представителям этой расы. Он отказывается танцевать и есть мясо, пока не выполнит свою клятву, и говорит, что не охотится ни на одно живое существо за исключением орков. За годы, проведенные в дикой местности, он привык ночевать на ветках деревьях и со временем стал даже предпочитать такой способ.

Агуардиэль - персонаж на 100 очков, полностью готовый к приключениям.

### Атрибуты

ST 10, DX 13, IQ 12, HT 10
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уворачивание (Dodge): 6; Парирование (Parry): 8; Блокирование (Block): 8

### Преимущества

Чувство направления (Absolute Direction); Обостренные чувства: Слух +1 (Acute Hearing), Зрение +1 (Acute Vision); Привлекательная внешность (Attractive); Боевые рефлексы (Combat Reflexes); Магические способности 1 (Magery); Музыкальные способности +2 (Musical Ability); Сильная воля +1 (Strong Will); Нестареющий (Unaging);

### Недостатки

Кодекс чести (Code of Honor); Фанатизм (Fanatic): Убийца орков; Честность (Honesty); Правдивость (Truthfulness); Чувство долга (Sense of duty); Клятва (Vow);

### Характерные черты

горных эльфов. Они предпочитают жить не на горах, а под ними. У них еще лучшие отношения с дварфами, и они известны своими кузнецами и заклинателями. Они редко общаются с людьми.

**Темные эльфы** (смотри предыдущую страницу) - живут глубоко под землей, либо в особенно темных и древних лесах. Все Темные Эльфы жестоко разделываются с любым смертным, вторгнувшимся на их территорию. Большинство их чрезвычайно жестоки.

Другие племена - Болотные и Пустынные эльфы, эльфы Джунглей - возможны, но встречаются в лучшем случае крайне редко. В большинстве эльфийских поселений проживает от 20 до 100 жителей.

Статус среди эльфов в основном определяется происхождением; почитаются барды, ремесленники, герои и колдуны, также как и очень старые эльфы. Сексуальной дискриминации среди эльфов нет, а государством обычно управляет король или королева.

Эльфы не лучшие строители. Они предпочитают домики на деревьях, пещеры или невысокие, но занимающие много места особняки. Они редко строят защитные стены, рассчитывая, что их защитят их способности и магические заклятия. Люди считают эльфийские дома наиболее чистыми и удобными среди всех рас (включая самих людей).

В военные времена эльфы рассчитывают на своих лучников и следопытов, которые предпочитают партизанскую тактику "ударить и отступить". Если их вынуждают воевать открыто, они также рассчитывают на своих лучников, защищая их авангардом тяжелой пехоты. Эльфы редко используют кавалерию, но когда делают это, презирают обычных лошадей и предпочитают договориться с Благородными Лошадьми (Exalted Horses),

Вегетарианец; Предпочитает ночевать на деревьях; Любит гоблинов; Не танцует.

### Умения

| | |
|---|---|
| Бард (Bard) | 12 |
| Оружие: Лук (Bow) | 14 |
| Владение щитом (Баклер) (Buckler) | 14 |
| Маскировка (Camouflage) | 12 |
| Приготовление пищи (Cooking) | 11 |
| Лазание (Climbing) | 12 |
| Оказание первой помощи (First Aid) | 12 |
| Оружие: Нож | 14 |
| Работа с кожей (Leatherworking) | 12 |
| Натуралистика (Naturalist) | 12 |
| Верховая езда (Riding) | 12 |
| Оружие: Короткий меч (Shortsword) | 14 |
| Пение (Singing) | 13 |
| Бесшумная ходьба (Stealth) | 13 |
| Выживание (Лес) (Survival (Woodlands)) | 12 |
| Плавание (Swimming) | 13 |
| Следопытство (Tracking) | 14 |
| Установка/обнаружение ловушек (Traps) | 12 |

### Заклинания

| | |
|---|---|
| Потушить огонь (Extinguish Fire) | 12 |
| Разжечь огонь (Ignite Fire) | 12 |
| Свет (Light) | 12 |
| Очистить воду (Purify Water) | 12 |
| Искать воду (Seek Water) | 12 |
| Почувствовать врагов (Seek Foes) | 12 |

Кентаврами (Centaurs) или даже Единорогами (Unicorns), либо приручить необычных летающих зверей.

## Политика

Хотя эльфийская раса сильна, она не так многочисленна и не так энергична, как была когда-то, и эльфы ищут уединения от остальных рас. Они гордятся людьми, считая их своими законными приемниками. Но при этом эльфов очень расстраивает жадность и предрассудки людей и они нечасто общаются со своими наследниками.

Древний конфликт между Эльфами и Дварфами по прежнему является камнем преткновения между двумя расами. Эльфы предпочитают оставить дела такой давности легендам, но сердца многих дварфов по прежнему точит злость. В свою очередь, это расстраивает эльфов, которых раздражает желание дварфов постоянно беспокоить раны такой давности.

Две расы жили мирно в течении миллении - и даже были союзниками в войне с орками и людьми-имперцами - но они не друзья. Лишь Глубинные эльфы достаточно свободно общаются с дварфами. При этом эльфы и гномы уживаются достаточно хорошо.

Орки ненавидят всех эльфов и желают полностью их уничтожить, иногда совершая самоубийственные набеги на эльфийские территории, теряя тысячи воинов ради того, чтобы убить нескольких эльфов. Эльфы безжалостно убивают любого орка, ступившего на их территорию, но никакой агрессии в отношении их не проявляют.

Лесные расы благовейно относятся к эльфам, часто живут рядом с ними в полном взаимопонимании.

Перевод UtK GURPS. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.

Перевод UtK GURPS. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.
Оригинал: GURPS Fantasy Folk, стр. 86-89

# Гоблины

У гоблинов зеленая кожа, заостренные уши и острые белые зубы. У многих представителей обоих полов вообще нет волос, если же есть, то темные и кудрявые, а растут только на затылке. Головы их сильно вытянуты, с большим затылком и заостренным подбородком. Остальное тело похоже на человеческое, а ногти длинные и тонкие. Их рост порядка 5.5 футов (соответствует ST, а вес на 10 фунтов меньше нормального; у Хобгоблинов вес и рост соответствуют ST), и носят одежду, соответствующую местному фасону.

## Преимущества и недостатки

У гоблинов ST -2 (-15 очков), DX +1 (10 очков) и IQ +1 (10 очков). У них есть преимущество Адаптация к темноте (Night Vision) (10 очков) и недостаток Импульсивность (Impulsiveness) (-10 очков). Играть гоблином стоит 5 очков.

### Хобгоблины

Хобгоблины большие (от 6 до 7 футов) родственники гоблинов. Они волосатее своих меньших родственников, у них неуклюжее тело, да и вообще они выглядят глупее и сильнее. У них сила ST +1 (10 очков), DX +1 (10 очков) и IQ -2 (-15 очков). У них преимущество Адаптация к темноте (Night Vision) (10 очков) и недостаток Вспыльчивость (Bad Temper) (-10 очков), Бедность (Нищий) (Poverty (Dead Broke)) (-25 очков) и Упрямство (Stubbornness) (-5 очков). Играть хобгоблином стоит -25 очков.

## Психология

Магия - первая любовь гоблинов. Больше чем

### Гоблины в кампании

Раса гоблинов всегда должна быть немного загадочной. Игроки никогда не должны знать, чего ждать от гоблина, даже если он ходит с ними в одной команде. От них редко исходит физическая угроза, но герои всегда должны думать, что гоблины чего-то задумали, даже, если их действия абсолютно невинны.

GM должен отыграть увлеченность гоблинов магией. Белобородый маг в остроконечной шляпе должен часто замечать, что за ним ходят несколько гоблинов, задающих вопросы или просто наблюдающих за его действиями. Аналогично, воин со светящимся мечом моментально привлечет внимание любопытных гоблинов.

Гоблины реагируют с +1 на любое существо, которое знает и использует магию, и еще лучше на явно могущественных магов. На остальные расы их реакция нормальна.

Из гоблинов-торговцев получаются хорошие Покровители (Patrons), и из плутов или цыган - коварные Враги (Enemies). Аналогично, цветастая толпа гоблинов-цыган работает, как хороший и интересный отряд NPC, встречу с ними интересно устраивать время от времени.

И из гоблинов, и из хобгоблинов получаются хорошие последователи.

у половины представителей расы есть магические способности. Могущественных гоблинов-колдунов мало, но любителей и новичков - великое множество.

Гоблины чтят великих магов и сопровождают их, если получают разрешение. Многие великие маги держат одного или двух гоблинов-слуг, которые служат им всю свою жизнь. У гоблинов слабость к магическим предметам и многие в остальном законопослушные существа поддавались искушению и крали предмет, дающий таинственную силу, создавая море неприятностей для себя и других.

Еще гоблины очень любят торговаться. Они честные торговцы, но лишь в определенной степени. Они не лгут, но не всегда говорят всю правду, редко нарушают контракт, но другой стороне желательно полностью проверить каждое слово соглашения, прежде чем подписывать его.

Гоблины - ловкачи по своей природе. Для гоблина большая честь обойти своего противника умом. Ложь и воровство считаются слишком легким способом. А хитрость и коварство - вот истинные инструменты. Нет чести надуть бедняка, глупого или наивного (хотя всегда есть бессовестные личности, позволяющие себе это) - но добиться большего от сильного, богатого и могущественного в "честной" сделке - вот путь настоящего гоблина. Любой, способный обойти гоблина по хитрости при заключении сделки, заслуживает уважение как него, так и остальных представителей расы. Торговец потом будет долго рассказывать об этой истории - даже, если надули его самого. Но гоблины удвоят свои усилия в том, чтобы заставить заключить невыгодную сделку кого-то, кого они уважают!

Многие гоблины - цыгане и бродят, куда глаза глядят. Другие выбирают жизнь торговцев-караванщиков или моряков - у них есть дом, в

Хобгоблины, вероятно, сгодятся лишь на роль пушечного мяса, но из гоблинов маг может сделать неплохих слуг-учеников.

Гоблинов NPC нужно делать на 25 очков и выше. Лидеры, торговцы и колдуны должны быть построены хотя бы на 100 очков.

## Игроки-гоблины и -хобгоблины

Как и эльфы, гоблины - это очень хорошая раса для игроков, желающих сочетать магические способности с какой-либо другой профессией. В чем они выигрывают у эльфов - так это в возможности быть более свободным и чудным. У гоблинов уникальная способность хорошо вписаться как в "нормальную", так и в "прикольную" кампанию, вообще не меняя стиля поведения.

Хобгоблины, вероятно, лучшая раса для игроков, желающих отыгрывать что-то большое, тупое и жестокое - на орков и огров часто нападают, как только они появляются на виду, а минотавры и рептилии очень дороги. Обратите внимание, что хобгоблин на 100 очков - просто образец совершенства для своей расы!

Низкая стоимость гоблинов позволяет сделать их очень разносторонними. Хотя гоблины-воины иногда встречаются, гоблины лучше подходят игроку, предпочитающему решать проблемы умом и хитростью, а не кулаками.

который они периодически возвращаются, но большую часть своей жизни они проводят в дороге. Остальные оседают на долгие годы, пока страсть к путешествиям не овладеет ими, после чего они пакуют свою пожитки в узелок и уходят в новые места. Некоторые, впрочем, также любят жить в одном месте, как самые настоящие хоббиты.

Гоблины - не особо воинственная раса. Если им приходится взять в руки оружие, они предпочитают луки и пращи, копья или алебарды (чтобы не подпускать врага близко). Для каждодневного же использования они выбирают легкую броню и оружие, которое можно легко таскать с собой. Хотя при необходимости они могут быть храбрыми, излюбленный способ гоблинов борьбы с угрозой - просто сбежать. Гоблинские отряды предпочитают нападать из засады или партизанить.

Исконный язык гоблинов до сих пор сохранился, хотя используют его только цыгане. Гоблины используют как традиционные имена, так и позаимствованные из чужих языков. Традиционные имена состоят из звонких согласных звуков, таких, как П, Б, ДЖ, Т и Ч, и длинных гласных звуков - Бааджикиил, Джитотии, Тув'текки. Большинство гоблинов используют только одно имя. Разницы между "мужскими" и "женскими" имен у гоблинов нет, так что один из них вполне может назвать свою дочь Едвардом или Джоном в честь какого-то запомнившегося ему человека.

У гоблинов очень утонченной чувство иронии. Она иногда настолько неуловима, что другие расы даже не замечают ее. Хотя собственных культурных традиций у них нет, многие прославились, как мастера искусства других рас. Среди гоблинов много хороших, даже талантливых, ремесленников и изобретателей. Богато украшенное или сложное механическое устройство кажется гоблину почти таким же обворожительным, как магический предмет.

Торговец-караванщик и моряк - вот две профессии, сочетающие способность выживать, драться и торговать и которые почему-то часто обходят стороной в ролевых играх. Гоблины превосходят подходят для обеих.

## Завязки приключений

### Состязание в сообразительности

Какой-то мелкий, но явно магический предмет заинтересовал двух молодых гоблинов. Они поспорили друг с другом, кто первым заполучит его из рук владельцев. Начнут они с того, что будут предлагать невыгодные сделки, но, скорее всего, персонажи будут недостаточно глупы чтобы купиться на это. Далее они перейдут к более изощренным трюкам, уловкам и хитростям, и, в конце концов, к неприкрытому воровству. Через несколько дней постоянных домогательств, игроки будут рады сами отдать предмет - лишь бы отвязались. Гоблины продержат его у себя до двух недель. GM должен предоставить гоблинам влиятельные семьи, или сильных и опытных братьев или сестер, из которых смогут получиться сильные враги, чтобы не позволить раздосованным героям просто порубить надоед.

### О... Простите

Приключенцы приезжают в город в тоже самое время, что и караван гоблинов-цыган. На следующее утро

Гоблинский голос груб и их песни противны ушам других рас. Многие гоблины (в особенности цыгане) становятся хорошими музыкантами и танцорами.

Гоблинская религия скопирована с религий других рас. Даже первый их известный святой был всего-лишь менее кровожадной копией бога орков.

## Экология

Первой цивилизованной расой, встретивший гоблинов, были дварфы. В этом время гоблины участвовали в свирепой войне с орками - ни одна раса не может припомнить времени, когда они бы жили в мире.

Гоблины и дварфы объединили усилия и вскоре победили орчьи войска. Менее чем через сто лет после этого гоблины были навсегда изгнаны из земель дварфов. Дварфы утверждают, что причины запрета давно "прощены", но сам запрет так и не был снят. Это почти наверняка означает, что дварфы были обмануты, или другим способом обдурены или приведены в замешательство их новыми союзниками. У гоблинов бесчисленное количество неправдоподобных легенд о том, в чем же заключался их трюк. Тем не менее, до своего изгнания гоблины узнали про людей и эльфов и направились к ним.

Гоблины едят практически все, что угодно. Хотя они и не любят распространятся об этом, у них высокая стойкость к падали (некоторые мудрецы предположили, что гоблины и упыри (ghoul) как-то связаны). Обычно, впрочем, они предпочитают питаться тем, что едят в данной местности.

Они полигамны. Обычно у одного мужчины от одной до четырех жен, но обычаи также позволяют одной жене держать несколько мужей, если все согласны на такие взаимоотношения. У гоблинов обычно рождаются двойни или тройни, при этом

они просыпаются и обнаруживают, что какая-то ценная вещь (магический предмет, сокровища или фамильная реликвия) пропала… и цыгане тоже уехали. Куда двинутся приключенцы, очевидно. К сожалению, они не правы. Цыгане и близко не подходили к героям. Предмет просто выпал у кого-то из кармана, или, возможно, его утащила белка или ворона. Цыгане будут все отрицать, но они бы отрицали все даже, если бы были виновны, не так ли?

Если команда действительно достанет цыган, те отправят несколько мальчишек в город найти потерянный предмет. Они вернуться через несколько дней и отдадут его смущенным партийцам - возможно, уже после того, как те получат маленькое, но неприятное цыганское проклятие. Если же они перейдут к пыткам или убийству гоблинов, проклятие будет гораздо более серьезным - проверка со стороны местных властей плюс неприязнь всех гоблинов-цыган.

### Странные цыгане

После того, как караван цыган покидает небольшой город, выясняется, что недавно было раскопано несколько могил. Сначала подозревают, что цыгане раскопали могилы, чтобы забрать драгоценности, но потом выясняется, что тела также пропали! Зачем им нужны трупы?

Если только весь караван на самом деле не состоит из замаскированных

количество рождающихся девочек превышает количество мальчиков более, чем в два раза. Женщина может рожать уже в достаточно малом возрасте. Хотя раса плодовита, их популяцию сдерживают опасности и неудобства дорожной жизни. Молодые гоблины быстро растут, достигают совершеннолетия в 15 лет и начинают стариться в 45.

Хобгоблины - неуклюжие, примитивные родственники гоблинов. У них абсолютно нет хитрости и сообразительности их меньших братьев. Некоторые хобгоблины до сих пор живут в дикой местности, собираясь в небольшие отъявленные банды, но многие из них живут среди гоблинов. Гоблины дают хобам надежность и советы, а те в ответ делают физическую работу и обеспечивают защиту. Представители двух расы не могут скрещиваться.

У хобгоблинов проблема с пониманием собственности. Они знают, что такое деньги и что они нужны для покупки еды, напитков и удовольствий. Но они не понимают, как можно их копить. Хобгоблин потратит свое состояние за несколько дней на безделушки и деликатесы. Через неделю все купленное будет съедено, потеряно или сломано. У многих хобгоблинов есть только копье и какое-то простенькое тряпье, чтобы не было холодно.

Многие хобгоблины служат гоблинам, людям и даже иногда дварфам, как охранники и рабочие. Их хозяева обеспечивают их всем необходимым для жизни, и, иногда, подкидывают поиграть несколько монет. Неконтролируемые хобгоблины обычно свирепы, безжалостны и жестоки (хотя и не настолько, как орки), и их следует избегать.

## Культура

Положение и статус среди гоблинов оценивается исключительно по заслугам, отражает успех в сделках, и измеряется гулей…

Настоящие гоблины-цыгане, если к ним осторожно и правильно подойти, будут всецело сотрудничать в расследовании происшествия. Плохо лишь, что их могут обвинить в грабительстве могил. Для цыган быть под подозрением в том, что они все - грабители или скрытые гули - катастрофа. А это означает, что, в особенности, если история истинна, они сделают все, чтобы замять ее.

## Пример гоблина-персонажа

### Барак одноглазый

Барак - странствующий торговец. Он организует и ведет караваны малого и среднего размеров, специализирующиеся, в основном, на предметах роскоши. У него порядка 10 гоблинов-торговцев, и полдюжины хобгоблинов охранников/работников.
Тем не менее, в основном задачу охраны он возлагает на плечи наемных искателей приключений.

Барак потерял свой глаз, когда был ребенком. Он думает, что повязка на глазу придает ему лихой вид - и, на самом деле, так оно и есть. Он всегда носит тюрбан и свободную светлую одежду поверх кольчуги. Обычно он носит короткий меч (shortwsword) и кнут (whip), а нож (knife) и сапа (sap) спрятаны где-то рядом.

Он чуть более честный, чем обычные гоблины, но всегда пытается найти

обычно (но не всегда) богатством. Самый преуспевающий гоблин объявляется предводителем общины или отряда. Когда община не может прийти к одному решению, несогласные просто берут своего лидера и уходят в другом направлении. Аналогично, метящий на место предводителя, доказывая свои способности, при каждом удобном случае спорит и ругается с текущим лидером. Это опасный способ и обычно он дает результат лишь если кандидат действительно компетентней своего босса.

Гоблинское общество можно грубо разделить на три основных класса - торгующие гоблины, городские гоблины и гоблины-цыгане. Торговцы ходят в одиночку или группами с караванами, на кораблях или пешком и появляются в самых отдаленных и захудалых районах мира.

Городские гоблины живут в собственных поселениях или городах других рас; практически в любом человеческом городе есть гоблинский район. Самые уважаемые гоблины-горожане - торговцы и моряки. Их редко можно застать дома, но он у них один на протяжении всей жизни. Они - наиболее преуспевающие представители гоблинской расы. Даже главы городских общин и цыганские бароны обращаются за советам к торговцам. Умелые ремесленники также заслуживают уважение, особенно если они удачно заключают контракты на свою работу! Остаток гоблинской общины - простые рабочие и продавцы.

Гоблины-цыгане унаследовали культуру людских кочевников. Как и цыгане-люди, они одеваются в яркую одежду и передвигаются с места на место в цветастых повозках. Они зарабатывают на жизнь торговлей и попрошайничеством, а иногда и воровством. Умные жители деревень предпочитают селить у себя гоблинов-горожан и при появлении цыган те считают своим долгом не позволить обчистить своих соседей. Гоблины будут пытаться обойти друг друга в уме и способ быстро подзаработать. Он знает несколько простых заклинаний и хочет выучить побольше. Он владеет всем понемногу и ни в чем не достигает вершин. Часто рассчитывает на удачу, которая пока его подводила, и позволила добиться успеха в выбранной профессии.

Барак - персонаж на 100 очков, пригодный для игроков, NPC или как Покровитель (Patron).

## Атрибуты

ST 9, IQ 13, DX 13, HT 10
Скорость (Speed): 5.75
Передвижение (Move): 5
Укорачивание (Dodge): 5; Парирование (Parry): 6; Блокирование (Block): 6;

## Преимущества

Харизма (Charisma) +1; Удача (Luck); Магические способности (Magery) 1; Адаптация к темноте (Night Vision); Богатство: обеспеченный (Wealth: Comfortable)

## Недостатки

Кодекс чести (Code of Honor): этикет бизнеса; Жадность (Greed); Импульсивность (Impulsiveness); Одноглазие (One Eye)

## Характерные черты

Всегда носит тюрбан.

## Умения

| | |
|---|---|
| Учет (бухгалтерия) (Accounting) | 12 |
| Администрирование (Administration) | 11 |

сообразительности, а потери жителей значительно сократятся.

Хотя большинство гоблинов не злые, некоторые профессионально занимаются разбоем. Большинство - это простые воры и мошенники, но иногда встречаются и профессиональные шпионы и убийцы. Гоблины очень легковерны, когда заходит речь о религии и их легко затянуть в темные культы.

Гоблины не так драчливы, как люди или орки, но при необходимости могут сражаться храбро. Их ум и ловкость делают их опасными в виде легкой пехоты (а особенно, засадных отрядов). Их импульсивность мешает дисциплине. С другой стороны, мораль отряда гоблинов всегда повышается, если у их предводителя есть магический предмет! Гоблины часто встречаются в людских армиях как офицеры отрядов с посохами.

Гоблины-мореплаватели также широко известны. По морям плавает множество торговых и несколько пиратских кораблей гоблинов.

## Политика

Преобладающее число гоблинов живет среди людей, наследуя их моду, традиции и язык. В большинстве случаев их принимают и судят о каждом гоблине по его собственным поступкам, хотя в некоторых деревнях и милитаристских консервативных государствах иногда запрещают селиться рядом с людьми.

Взаимоотношения между гоблинами и дварфами несколько странны. Дварфы считают гоблинов изменчивыми, и знают что любовь к магическим предметам и технике делает тех потенциальными ворами. Они также знают, что гоблины очень хорошие торговцы. Но дварфы предпочитают сидеть дома, поэтому торговля с гоблинами для них важна. Таким образом, дварф приветствует гоблина-торговца, но никогда не подпустит

| | |
|---|---|
| Приручение животных (Animal Handling) | 12 |
| Оружие: Блэкджек (Blackjack) | 12 |
| Борьба (Brawling) | 12 |
| Ведение переговоров (Carousing) | 10 |
| Приготовление пищи (Cooking) | 12 |
| Заговаривание зубов (Fast-Talk) | 13 |
| Оказание первой помощи (First Aid) | 13 |
| Язык жестов (Gesture) | 12 |
| Прятанье вещей (Holdout) | 11 |
| Оружие: Нож (Knife) | 12 |
| Лидерство (Leadership) | 12 |
| Знание Законов (Law) | 11 |
| Торговое дело (Merchant) | 14 |
| Упаковывание (Packing) | 12 |
| Верховая езда (Riding) | 12 |
| Хорошие манеры (Savoir-Faire) | 12 |
| Попрошайничество (Scrounging) | 12 |
| Морское дело (Seamanship) | 12 |
| Оружие: Короткий меч (Shortsword) | 12 |
| Владение щитом (Баклер) (Buckler) | 12 |
| Бесшумная ходьба (Stealth) | 12 |
| Выживание (Пустыня) (Survival (Desert)) | 11 |
| Погонщик (Teamster) | 11 |
| Тактика (Tactics) | 10 |
| Ветеринарное дело (Veterinary) | 11 |
| Оружие: Хлыст (Whip) | 12 |

### Заклинания

| | |
|---|---|
| Успокоение зверей (Beast-Soother) | 12 |
| Найти направление (Find Direction) | 12 |
| Свет (Light) | 12 |
| Лежать (Master) | 12 |
| Убеждение (Persuasion) | 13 |
| Почувствовать Эмоции (Sense Emotion) | 12 |
| Почувствовать Врагов (Sense Foes) | 12 |

его даже близко к себе. Гоблины, разумеется, уважают технику и магию дварфов, и это заставляет их приложить все силы, чтобы надуть дварфов. Дварфы иногда позволяют одному или паре хобгоблинов работать в своих рудниках.

Эльфы приводят гоблинов в замешательство. Они слишком мудры, чтобы их можно было легко надуть, и черезчур не от мира сего, чтобы с ними было весело и интересно. Эльфийская магия также редко занимает гоблинов надолго. Торговля между двумя расами случается редко, сделки некрупны, и производятся они так быстро, как только возможно. В свою очередь, эльфы считают гоблинов забавными.

Хоббиты и гоблины превосходно уживаются, поскольку хоббиты любят торговаться по мелочами практически также, как гоблины. Как это ни странно, хотя эти два народа часто торгуют между собой, они редко живут в одной местности.

Они практически игнорируют лесные расы, поскольку тех не интересует торговля. Изредка Фавн купит лакомство у проходящего мимо гоблина-коробейника, или караван привезет груз железа, которое надо обменять на оружие и башмаки для кентавров. Гоблины-мореходы часто торгуют с морскими жителями.

Вражда между орками и гоблинами уходит своими корнями в прошлое. В настоящее время, гоблины предпочитают жить с людьми - т.е., в тех местах, где редко появляются орки.

Перевод UtK GURPS. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.

Перевод Sergeant, правка Junior. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.
Оригинал: GURPS Fantasy Folk

# Полурослики

Полурослики назвали так из-за того, что они приблизительно вполовину меньше ростом, чем средний человек (на 1.5 фута ниже, чем люди с такой же ST, но обычного для такой ST веса). В остальном они выглядят как люди. Полурослики обычно полноваты, у них светлая кожа, пухлые щеки и кудрявые волосы, и при первой встрече их легко можно принять за детей человеческой расы. Они редко отращивают усы и почти не знают бород. Их поведение приятно, и лишь немногие из них сильно уродливы или заметно привлекательны. Уникальная особенность полурослики - их широкие, крепкие ноги. Полурослики предпочитают ходить босиком всегда, когда этому не мешает суровая погода или неудобная земля. Полурослики предпочитают носить простую, но красочную одежду, отвечающую человеческой моде.

## Преимущества и недостатки

Полурослики получают -3 ST (-20 очков), +1 DX (10 очков) и +1 HT (10 очков).

Они обладают преимуществами Репутация +1 (5 очков), поскольку славятся как хорошие соседи, и Бесшумность x 1 (Silence, 5 очков); недостатками Кодекс Чести - Гостеприимство (-5 очков), Обжорство (-5 очков) и Уменьшенное Перемещение -1 (Reduced Move, -5 очков). Полурослики обладают расовыми умениями Скрытность на уровне DX+1 (4 очка), Лук +2, Праща +2, Метание +2 (4 очка каждое) и причудой "Не любят путешествовать по воде" (-1 очко). Многие, но не все полурослики также Зависимы от табака (Addiction) или его местного аналога (-5 очков, которые не учитываются при подсчете суммы недостатков персонажа).

## Полурослики в Кампании

Особенностью расы полурослики является то, что в них всегда скрыто больше, чем кажется на первый взгляд. NPC-полурослики всегда немного храбрее, сильнее и осведомленее, чем кажутся - хотя, если судить по безобидной внешности этой расы, не скажешь, что с ними могут возникнуть трудности! Приключенцы, которые обижают полурослики, встречают сопротивление более ожесточенное, чем они думали, а те, кому нужна их помощь, обретают друзей более верных и преданных, чем ожидали.

Слишком часто из NPC-полурослики делают жертв или помещают их в приключение в качестве фона, чтобы добавить "местного колорита". Мастер не должен забывать о возможности их повышения до роли Покровителей, противников или даже Врагов - Враг-полурослик не способен совладать с партией в лоб, но путем обмана и хитрости может заставить их стремиться к честному бою.

Еще одна вещь, которую нужно помнить - создание NPC-полурослика должно быть чем-то большим, чем просто стремлением к "экзотике". Для того чтобы сделать полурослика лавочником, недостаточно сунуть ему в рот трубку и наградить акцентом а-ля Монти Пайтон. Опять таки, лучший способ обмануть

Играть полурослико́м стоит 10 очков (5 с Наркотической зависимостью).

## Психология

Полурослики - простой, веселый народ. Они предпочитают сельскую жизнь, но во многих крупных человеческих городах есть их общины. Большинство полурослико́в предпочитает домашний комфорт и не очень хорошо относятся к существам, вещам или обстоятельствам, которые помешают их спокойной жизни. Они любят хорошую еду и пиво, горячие ванны, песни и шутки - но они также умеют серьезно работать, чтобы обеспечить себя таким комфортом.

Полурослики - прирожденные воры и разведчики, с даром скрытности, доступным лишь немногим другим расам. Эта способность является природной - толстый, пожилой фермер-полурослик, никогда в жизни не сталкивавшийся с физической опасностью, может ускользнуть от шайки разбойников с легкостью тренированого профессионального вора-человека!

Полурослики любят чувствовать землю под ногами. Они очень не любят путешествовать в лодках и редко плавают. Полурослики предпочитают строить свои дома низкими и широкими. Некоторые из их лучших домов фактически находятся под землей - они вырыты в склоне холма или на высоком берегу. Бывая в гостях у других рас, полурослики предпочитают спать на первом этаже. Боязнь высоты или открытой воды среди них обычное дело.

Полурослики не склонны к волшебству. Сопротивляемость магии у них встречается гораздо чеще, чем Магические способности. Некоторые полурослики знают заклинание или два, но среди них почти нет профессиональных волшебников (хотя из этой расы вышло несколько известных магов-целителей).

тех, кто повстречал полурослико́в - воспользоваться их стереотипами. Заставьте партию думать, что торговец дал им такую хорошую цену только потому, что он хороший малый, а затем дайте обнаружить, что в следующем городке эти же товары стоят вдвое меньше. Или сделайте жизнерадостного полурослика, хозяина гостиницы, более полным и ценным источником информации, чем местные жрец, мудрец и следопыт, вместе взятые.

Полурослики нормально реагируют на все расы. К любому, кто накроет щедрый стол или предложит бесплатную выпивку, полурослик отнесется с +1. Любой, кто покажется "диким" или "опасным", получит от деревни полурослико́в реакцию -2 , хотя приключенцы или городские полурослики не будут столь боязливы. Плохая реакция полурослика обычно означает пренебрежение и закрытые двери, а не бой.

Члены млекопитающих цивилизованных рас относятся к полурослика́м с +1 из-за их приятной, безобидной внешности.

Большинство NPC полурослико́в - персонажи от 25 до 75 очков.

### Полурослики в качестве игровых персонажей

Классическая роль полурослика в фентезийных ролевых играх - "профессиональный

Полурослики не приспособлены к военной службе и редко вербуются в армию. Когда они оказываются на службе (в силу закона или обстоятельств), они обычно формируют собственные маленькие, слабо защищенные отряды лучников и пращников. Полурослики присуще острое восприятие и большая тяга к метательному и стрелковому оружию. Несмотря на отвращение к насилию, они храбро встанут на защиту своих домов, и вторжение в земли полурослики окажется нелегкой задачей. Захватчики время от времени будут попадать под смертельно точный дождь стрел и камней невидимых стрелков. Если этой диверсионной тактики окажется недостаточно, чтобы деморализовать и прогнать врага, местные полурослики просто понемногу переберутся в более безопасное место.

В каждом поколении полурослики найдется несколько юнцов, неудовлетворенных своей спокойной жизнью и стремящихся к приключениям. Таких "ушибленных" соседи считают сумасшедшими.

Исконный язык полурослики забыт, и теперь они разговаривают на местных языках. У полурослики есть имена и фамилии. Их короткие имена или не имеют значения или пошли от природы (Стар - Звезда, Лили - Лилия, Хизер - Вереск). Фамилии тоже обычно природного происхождения и "говорят" на местном языке (Торнтри - Колючее Дерево, Хиллтоп - Вершина холма, Редэппл - Красное яблоко). У нескольких старых семейств имена не имеют смысла, и кажется пришли из древней речи полурослики (Магго, Гилли, Корк).

Полурослики - умелые ремесленники. Большинство необходимой поселению пищи, инструментов и предметов быта производится самостоятельно. Их дома, одежда и ремесленные изделия часто красиво украшены, но их искусство редко идет дальше.

охотник за сокровищами" - это вор по призванию, но крадущий только у чудовищ или из заброшенных руин. Большинство других полурослики - простые воры, которые крадут все, что попадется под руку и у кого угодно.

Эта раса, конечно, хорошо подходит под эту роль, но она заслуживает большего, чем тернистый путь вора. В *GURPS* полурослик может стать очень хорошим лекарем, бардом или даже следопытом!

Главное, что нужно помнить, отыгрывая полурослика - это что вам понадобится смекалка. Полурослик должен быть энергичным, но не слишком импульсивным. Это нужно, чтобы приключенец ростом в три фута смог выжить в шестифутовом мире.

## Завязки приключений

### Мистер Биг

Город беззащитен против банды воров-полурослики, которые систематически избавляют лучшие дома и семейства от ценностей. Эти маленькие ребята специализируются на кражах, и пока ни один из высокооплачиваемых стражников, магов и зверей, нанятых городом, чтобы справиться с этой волной преступлений, даже мельком не видел воров.

Мастер должен создать 6-8 воров по 100-200 очков на каждого, включая мага-гоблина или гнома, обеспечивающего магическую поддержку.

Они любят петь. Песни полурослико в очень просты и мелодичны, обычно они смешные или романтичные. Многие из них становятся очень популярны среди людей, а некоторые нравятся даже эльфам. Все полурослики любят шутки, особенно каламбуры и загадки, и часто танцуют.

Полурослики не очень религиозны. Они верят в высшие силы, но считают, что пока все идет хорошо, полурослико м и богам нет причин беспокоить друг друга. Боги, кажется, довольны таким отношением.

Они также не склонны к философии, хотя и являются прекрасным источником народной мудрости.

## Экология

Никто не знает тайны происхождения полурослико в. Их раса была обнаружена самой последней - их первая встреча с людьми произошла всего тысячу лет назад.

Те ранние полурослики были кочевниками, но такими же цивилизованными, как и весь их народ. Летописи тех времен остаются туманными, но есть намеки, позволяющие предположить, что полурослики тайно жили рядом с людьми много лет, прежде чем открыли себя.

Тайна усиливается еще и потому, что полурослики - единственная цивилизованная раса, не имеющая мифов о своем создании. Существует множество теорий об их происхождении в результате смешения двух других рас. Люди и гномы - самые популярные кандидаты на эту роль, но мудрецы как полурослико в, так и гномов отвергают эту теорию.

Полурослики могут есть (и едят!) все, что нравится людям - вкусы этих двух рас почти одинаковы. Полурослики - истинные гурманы и зачастую превосходные повара. Полурослики едят около пяти раз в день,

Главарь должен быть создан на 300 очков.

Город предлагает вознаграждение в 1.000 $ за каждого вора и 10.000 $ за их главаря, живого или мертвого. Если трое или больше из шайки будут пойманы, главарь сорвется с места и ударится в бега. Партии понадобится немало времени на преследование.

Чтобы еще круче повернуть сюжет, полурослики могли бы подражать Робин Гуду, что сделает их героями бедноты. Если кто-нибудь из воров будет убит, это может привести к взрывоопасной ситуации. Даже если воры будут просто пойманы с целью суда, с партией не будет сотрудничать никто из простого народа.

### Беглец

Во время путешествия в цивилизованных странах, партия останавливается на ночь в доме богатого сквайра-полурослика. Его молодой сын настолько очарован рассказами приключенцев, что убегает той же ночью на поиски приключений. Есть только одно место, куда он может отправиться - ближайший большой город, до которого около трех дней пути по дороге. Сквайр предлагает награду за возвращение сына в целости и сохранности. Если персонажи сами не подумают об этом, кто-то подскажет им, что люди сквайра и так перекроют дорогу, и предложит партии вести преследование вне дороги, по дикой местности.

Этот маршрут займет

съедая столько же, сколько упитанный, активно работающий человек вдвое большего роста. Что происходит с пищей у полурослико в после того, как она переварена - загадка, так как они редко бывают очень толстыми или энергичными.

Полурослики медленно взрослеют - они достигают половой зрелости примерно в 16 лет, а их эмоциональное и социальное развитие длится еще дольше. Их не считают совершеннолетними до 33 лет. До этого возраста они не могут жениться, вести дела или занимать какую-нибудь должность. Старость наступает примерно с 65 лет.

Полурослики моногамны и редко вступают в повторный брак. Более одного младенца за раз у них почти не рождается, но семейства с шестью или более детьми не являются редкостью.

## Культура

У полурослико в нет сильных правителей - их общество естественным образом организовано так, что не нуждается в центральной власти для сохранения мира. Главы немногочисленных старых семейств подчиняются традициям - вот и все. Деревни полурослико в избирают себе мэров, которые улаживают споры и регулируют торговлю. Статус определяется экономическим успехом - но не просто количеством денег, а степенью достигнутого с их помощью комфорта.

Большинство полурослико в у власти - мужчины, но нет никаких суровых и твердых правил против женщин, берущих в свои руки управление поместьем или общиной, иногда так и происходит.

Еще одна важная группа - пограничная стража. Они обычно вооружены дубинками и пращами, и иногда носят кожаные доспехи. Хотя большинство их времени тратится на сопровождение пьяных домой и поиски заблудившихся домашних животных, их приблизительно неделю, и это действительно тот путь, который избрал беглец. Создайте его на 75 или 100 очков, с развитыми умениями Скрытность и Маскировка. Группа приключенцев человеческого размера должна быть очень наблюдательной, чтобы найти одного полуслика в дикой местности, и очень энергичной, чтобы поймать его, как только он будет обнаружен. Если парень доберется до города, поиски могут быть продолжены и там. Если персонажам не хватает навыков в скрытности, они могут забыть о награде и предложить полуслику присоединиться к партии. Разумеется, сквайр будет очень недоволен, если его сын каким-либо образом пострадает или с ним будут непочтительно обращаться.

### Пример хоббита-персонажа

#### Дан Редэппл

Дан представляет собой редкость - профессионального солдата-полуслика. Дан занимает должность сержанта городской стражи, и командует двумя взводами, патрулирующими городскую стену - один взвод пращников и один лучников.

Он хороший командир и наставник, хотя и заработал репутацию строгого начальника. Главный недостаток Дана - любовь к азартным играм, из-за которой он постоянно беднее, чем можно было бы ожидать при его положении.

главная задача - предупредить возможное вторжение, поднять тревогу и организовывать общину против внезапной опасности или стихийного бедствия.

Когда (как часто происходит) полурослики селятся в землях, формально принадлежащих другим расам, они становятся спокойными, лояльными подданными, которые, однако, настаивают на определенной автономии. Они не будут протестовать против разумных налогов для финансирования общей защиты - "заплатим дылдам, чтобы они оставили нас в покое" - но притеснения повлекут за собой стихийное, но эффективное и скрытное гражданское неповиновение.

Правительство обнаружит, что полуросликами почти невозможно управлять, и также невозможно точно определить, кто является источником неприятностей. Представители деспотических режимов с удивлением обнаружат загадочный рост числа несчастных случаев на землях полурослико в. Если гонения будут продолжается, тиран, проснувшись однажды утром, вероятно, обнаружит, что большинство его подданных-полурослико в исчезло в неизвестном направлении.

Гостеприимство полурослико в легендарно, и многие из них превосходные трактирщики или рестораторы. У них добрые сердца, и они помогут действительно нуждающемуся даже в ущерб себе. Также они очень проницательны в отношении мошенников и лжецов. Многие люди-мошенники уходили, поздравляя себя с успехом среди полурослико в, этой "деревенщины", только для того, чтобы спустя часы или дни понять, что в конечном итоге жертвами оказались они.

Хотя мошенники среди полурослико в - не редкость, они редко грабят своих, предпочитая местных людей и гоблинов (схватка хорошего вора-полурослика и осторожного торговца-гоблина представляет собой настоящую эпическую битву умов).

На службе Дан носит тяжелый кожаный доспех, вооружен коротким луком, пращей, коротким мечом, баклером и несколькими метательными ножами.

Подобно большинству полурослико в, большую часть времени он держит во рту трубку. Он выглядит щеголевато и в форме, и в гражданском. Дан - немного хвастун, с забавной привычкой украшать свою речь, используя слова, которые он не до конца понимает: "Да, я был во дворце. Самое блестящее место, которое я когда-либо видел. Настоящий бордель".

Дан - персонаж на 100 очков, подходящий для использования в качестве игрового персонажа или NPC.

**Атрибуты**

ST 7, DX 14, IQ 11, HT 11.
Скорость: 6.25; Перемещение: 5
Уклонение: 5; Парирование: 7; Блокирование: 7

## Преимущества

Обостренное зрение +2 (Acute Vision); Обоюдорукость (Ambidexterity); Устойчивость к магии+3 (Magic Resistance ); Военное звание 1 (Military Rank); Репутация +1 (Reputation); Бесшумность x 1 (Silence); Сильная воля +2 (Strong Will).

## Недостатки

Наркотическая зависимость (Addiction) - Табак; Задиристость (Bully);

Иногда городские полурослики организуются в потрясающе эффективную воровскую шайку. Такие преступные организации никогда не грабят бедных, редко угрожают жизни жертвы или понапрасну портят имущество. Они часто становятся героями простого народа.

## Политика

В политике полурослико мало загадочного или скрытого. Это открытая, приветливая, миролюбивая раса, и большинство других народов хорошо к ней относится.

Они хорошо уживаются почти со всеми - за исключением, конечно, орков, огров, минотавров и других рас того же сорта, рассматривающих полурослико только в качестве деликатеса.

Они прекрасно уживаются с гномами, и нескольких их ремесленников часто можно обнаружить в общине полурослико. Их отношения с гоблинами, иногда враждебные, являются в основном дружественными. Эльфы, как и другие лесные расы, считают их очаровательными. Они редко встречаются с дварфами, но если это происходит, они хорошо ладят (главным образом потому, что у этих рас одинаковое отношение к тяжелому труду, пиву и трубке табака).

Возможно, из-за их сходства с детьми, люди испытывают потребность защищать полурослико и часто относятся к ним лучше, чем к другим знакомым людям.

Кодекс чести (Code of Honor); Разорительная привычка (Compulsive Behavior) - Азартные игры; Служба (Duty) - городская стража; Обжорство (Gluttony); Небогатый (Struggling); Уменьшенное перемещение -1 (Reduced Move).

### Причуды

Франт; Употребляет слова, которых не понимает; Не любит путешествовать по воде.

### Умения

Лук 18 (Bow); Кулачный бой 15 (Brawling); Баклер 14 (Buckler); Пирушки 12 (Carousing); Арбалет 14 (Crossbow); Быстрое выхватывание - Стрелы 15 (Fast Draw); Первая помощь 12 (First Aid); Азартные игры 12 (Gambling); Нож 14 (Knife); Метание ножа 14 (Knife Throwing); Лидерство 11 (Leadership); Собирание 12 (Scrounging); Короткий меч 14 (Shortsword); Праща 17 (Sling); Скрытность 15 (Stealth); Знание улиц 14 (Streetwise); Тактика 11 (Tactics); Обучение 12 (Teaching).

Перевод UtK GURPS.
Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.

Перевод Junior. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт UtK GURPS.
Оригинал: GURPS Fantasy Folk, стр. 124-127

# Орки

Орки - приземистые волосатые гуманоиды. У них широкие носы, маленькие раскосые глаза и широкие рты с большими клыками. Большинство орков примерно 5,5 футов (165 см) роста (рост на 2'' меньше нормального для данной ST, вес на 10 фунтов больше). Их руки длинные и мощные, ноги искривлены, а ладони и ступни широкие и грубые. Их кожа темна и тверда. Хотя они и не покрыты шерстью, их тела более волосаты, чем у обычного человека. Как ни странно, но волосы у них на голове редкие, короткие и жесткие. Редко у орков бывает растительность на лице. Не черные волосы очень редки. Большинство орков носит одежду из грубой кожи и меха, хотя рабы ходят голыми, а лидеры надевают грубую броню и иногда некоторые части варварского убранства.

## Преимущества и недостатки

Орки получают -2 к IQ (-15 очков), +2 к HT (20 очков) и Дополнительные хиты +1 (5 очков). Они обладают преимуществом Острый слух +2 (4 очка). Орчьи недостатки - это Нетерпимость (-10 очков) и Репутация -3 (-15 очков). Орки обладают расовым умением Кулачный бой на уровне DX (1 очко).

Мастер может назначить одно или несколько из следующих преимуществ, чтобы добавить индивидуальности орчьему племени: Острое зрение, Бдительность, Боевые рефлексы, Низкая чувствительность к боли, Адаптация к темноте, Восстановление, Быстрое заживление и Устойчивость к температуре. Недостатки Вспыльчивость, Кровожадность, Задиристость и Непривлекательная внешность также очень широко распространены, как на уровне племен, так и у отдельных персонажей.

## Орки в кампании

В фентезийных ролевых играх орки занимают место "пушечного мяса". Что ж, это грязная работа, но кому-то приходится ее делать.

С другой стороны, они обладают интересной культурой, если мастер озаботится тем, чтобы исследовать ее. Орчье общество может быть прекрасно в своей безжалостной действенности, и никто не будет спорить с тем фактом, что орки обладают огромной отвагой и бесстрашием.

И игроки, и персонажи будут иметь массу предвзятых суждений об орках. Время от времени - но не слишком части, иначе игроки поймут что к чему - мастер должен делать так, чтобы орчий командир предложил перемирие... и сдержал слово, или чтобы пленный орк пообещал показать приключенцам, где сокровища, в обмен на свою жизнь... и затем показал им сокровища. Хороший способ устыдить партию - это противопоставить им орка-конкурента, который ведет себя более смело, разумно и честно, чем персонажи! Если партия имеет тенденцию сначала рубить, а уже потом задавать вопросы, мастер может добавить в игру одного или пару орков, которые ценятся как слуги важного дворянина, а затем заставить персонажей оправдываться за жестокое убийство орков.

Цена игры "базовым" орком составляет -10 очков.

### Полуорки

Полуорки - это дети орка и человека. Полуорк может сойти за человека, хотя они обычно достаточно некрасивы. Полуорки имеют рост, нормальный для их ST и вес на 10 фунтов больше чем человек такого же роста. Полуорки получают -1 к IQ (-10 очков), +1 к HT (10 очков) и Дополнительные хиты +1 (5 очков). Они обладают преимуществом Острый слух +2 (4 очка) и недостаток Репутация -2 (-10 очков). Полуорки обладают расовым умением Кулачный бой на уровне DX (1 очко).

Игра полуорком не стоит ничего.

## Психология

Орки - почти совершенные машины для выживания - недалекие, крепкие и плодовитые. Они могут неплохо жить практически везде, подавляя и разрушая все, что оказывается у них на пути.

Единственное, что мешает оркам господствовать в мире - это их неспособность сотрудничать с другими народами или даже терпеть их. Злоба, заставляющая их порабощать и уничтожать других, так сильна, что само их приближение вызывает сильнейшую тревогу.

Среди себе подобных орки весьма социальны - они собираются в большие племена и нации - но они не особенно эффективны или организованы. Племена постоянно тратят много времени и сил, враждуя друг с другом или сражаясь за контроль над собственной группой.

Периодически среди орков появляется великий лидер для того, чтобы собрать несколько различных народов в огромный союз и яростно выступить против других цивилизаций. Однако лидер неизбежно

Мастер должен не забывать делать орков хитрыми, коварными и опасными... а не жертвами или легкими соперниками для партии. Также он должен остерегаться штампов при создании орков. Все разумные NPC расы должны состоять из индивидуумов. Некоторые орки более развратны, чем остальные, некоторые более умны и коварны, а некоторые будут просто желать остаться в одиночестве.

В основном орки реагируют на другие расы с -3, обратное тоже верно. Исключение составляют огры и тролли, которые нормально реагируют на орков.

Большинство орков все же будут "пушечным мясом", но мастер может сделать небольшое племя или особоенно сильного представителя особым врагом партии. Также может быть интересно ввести партию в ситуацию, когда та вынуждена принять орка в качестве союзника или покровителя.

Большинство NPC орков должно создаваться на 0-25 очков, хотя лидеры будут иметь до 100 очков. Орчьи герои, созданные на 200 или более очков, возможны, хотя и чрезвычайно редки.

### Игроки-орки

Нет препятствий для создания орка PC или NPC - члена партии. Как всегда, однако, мастер волен запретить PC быть орками в своей кампании.

Аналогично, если мастер не

погибает в сражении или его убивают враги (или же его собственные подчиненные). Тогда созданный им союз распадается, и его остатки легко уничтожаются. Тем не менее, вторжение орков остается одной из самых больших опасностей для любого цивилизованного народа.

Орки верят, что вселенная по определению враждебна, и единственное, что следует делать - это захватить как можно больше за то время пока ты жив и убить любого, кто попытается это отобрать. Многие орки патологически параноидальны.

Орки - бесстрашные бойцы; любой взрослый орк знает как использовать оружие и обычно вооружен. Меч или двуручное оружие у орков - это знак высокого положения. Также, только наиболее уважаемые лидеры имеют щиты и доспехи.

Хотя магия и известна, но все же редко используется среди орков. Они боятся и ненавидят магию и убивают любого, кто выказывает склонность к ней. Единственное исключение составляют шаманы примитивных племен, которые возносят молитвы согласно верованиям орков.

Во многих странах уже только то, что ты орк - преступление, которое карается смертью. Тем не менее, в некоторых захолустных городах людей живет небольшое количество орков. Почти все они находятся на низшей ступени социальной иерархии и часто входят в преступный мир.

Орки питают серьезную ненависть к красоте и любят разрушать или портить то, что другие народы считают прекрасным. Однако и у них самих есть искусство - наиболее примечательны здесь жуткие и грубые резные изображения, украшающие их дома и артефакты. Не чужда им и музыка - орки обладают сильными голосами, и мрачные песни, которые они поют за работой или на войне, могут заставить представителей других

хочет, чтобы в его кампании принимали участие персонажи-психопаты и убийцы, он должен объявить о своих пожеланиях. Орков не обязательно отыгрывать как маньяков, но они будут привлекать игроков, чьи вкусы находятся в этой области.

Большинство орков будет склоняться к более сомнительным приключенческим специальностям - наемник, вор, убийца, сборщик податей, секретный агент полиции, пират. Однако и другие типы приключенцев конечно же возможны.

Если мастер позволяет орков PC, он должен свободно разрешить игрокам выкупать недостаток Нетерпимость и любые другие (антисоциальные) племенные недостатки, если те захотят.

Самая большая проблема, с которой столкнется орк-приключенец - это желание видеть его мертвым, которое возникнет почти у каждого, кто его видит, независимо от поведения персонажа. Орку, живущему главным образом среди других рас можно посоветовать носить шлем, закрывающий все лицо и большой плащ.

Полуорк может быть сыгран в диапазоне от чуть лучшего чем орк, до романтического героя, чуждого людям. Мастер, конечно же, не должен заставлять игроков полуорков отыгрывать их как маниакальных психопатов.

рас всю оставшуюся жизнь видеть по ночам кошмары.

Они искусные ремесленники, особенно в производстве оружия, осадных орудий и орудий пыток.

Некогда существовал орчий язык, но лишь наиболее отдаленные и изолированные от внешнего мира племена все еще помнят его. Большинство теперешних орков разговаривает на упрощенном человеческом языке. Имена орков - это либо короткое, не имеющее значения слово, либо наглядная кличка. Практически никто из орков не умеет читать.

Орки - безбожники. Многие из них поклоняются темным или древним богам и духам. Другие не поклоняются никому. Орки точно не знают, кто или что является верховным существом, но знают, что оно имеет на орков зуб, и когда-нибудь они отомстят ему за это...

## Экология

Орки любят подземелья, и их давние предки могли жить в пещерах. Точное происхождение их расы покрыто тайной, но известно, что и эльфы, и дварфы воевали с орками еще до того, как встретились друг с другом - за многие века до появления людей.

Орки всеядны, но они предпочитают сырое мясо и теплую кровь. Они редко едят других разумных существ, только когда кончаются прочие запасы, когда они хотят напугать пленных или когда бывают в плохом настроении...

Орки часто спариваются. Сильный или важный мужчина может сохранять за собой несколько женщин, но институт брака чужд орчьему сознанию. Когда орк устает от девушки, он просто прогоняет ее из дома, уступая ее любому, кто заявит на нее свои претензии (или иногда убивает женщину,

## Завязки приключений

### Предупреждение о выселении

Король небольшого государства или местный герцог нанимает приключенцев для того, чтобы очистить некую часть своих владений от орков. Эта область представляет собой холмистую, покрытую густым лесом территорию примерно в 100 квадратных миль. Там обосновалось около 200 орков - это отдельные группы, каждая из которых включает примерно дюжину орков. Партия должна атаковать их по одиночке или, если группа слишком велика для прямого столкновения, заманивать к ущелью, где правитель устроит засаду.

Если партия остановится и расспросит живущих в любом из нескольких близлежащих селений, то обнаружит, что местным жителям невыгодны действия лорда. Никому в округе совершенно не нужны холмы, где поселились орки, тем более что последние никогда никого не беспокоят - иногда они даже спускаются с холмов, чтобы вести торговлю.

Эти орки - бедное вырождающееся племя, еле сводящее концы с концами благодаря охоте и установке капканов и старающееся не делать ничего, что могло бы настроить против них многочисленных людей в округе. Лорд желает их уничтожить, чтобы

чтобы она больше никому не досталась).

У орков рождается от 3 до 8 детей и женщина может рожать ежегодно в течение 30 лет и более. Детская смертность высока, но раса все равно очень плодовита. Постоянные войны, которые ведут орки, это еще и метод контроля за населением. Так как большинство воинов - это мужчины, то на каждого мужчину обычно приходится несколько женщин-орков.

Орки считается взрослыми с 12 лет. Они начинают стареть примерно в возрасте 40 лет. Если только он не обладает большим политическим влиянием, стареющего орка убивают, когда его слабость начинает перевешивать пользу, приносимую им племени.

Полуорки обычно рождаются вследствие произошедшего во время войны насилия. Вопреки распространенному мнению, орчьи женщины бывают их матерями так же часто, как и человеческие. Оба народа ненавидят этих полукровок, и мало кто из них доживает до совершеннолетия. Большая часть полуорков являются рабами или занимаю низшую ступень среди бандитов и головорезов. Однако некоторые из них становились великими вождями орков, и всегда есть те, кому удается подняться над своим происхождением и прожить плодотворную, добродетельную жизнь. Несколько могучих героев-полуорков даже упомянуто в легендах.

## Культура

Орчьи племена и народы обосновались на равнинах, в джунглях и лесах, в холмах и в горах, в пустынях и на голых островах, во льдах и в тропиках. Но самые организованные и развитые орчьи народы всегда живут под землей. Их общество может представлять собой как бедное примитивное племя в одну-две дюжины, так и развитую в военном отношении орду с сильной властью, насчитывающую десятки тысяч орков.

преподнести эти земли в подарок своему младшему сыну.

Первые же орки, с которыми столкнется партия, бросят оружие и будут молить о пощаде. Должно быть ясно, что работа, за которую взялись персонажи, - это резня, а не сражение.

Этот сценарий предназначен для того, чтобы заставить партию сделать непростой моральный выбор. Спасти племя невозможно, потому что для этого понадобится незаметно провести 200 орков через несколько сотен километров густо заселенной враждебно настроенными людьми территории. Прямое выступление против солдат лорда будет самоубийством, даже если воспользоваться помощью орков. Партии, по-видимому, придется: а) предупредить орков об опасности и уйти не взяв денег или б) стиснув зубы выполнить жуткое и постыдное задание. Единственная возможность для счастливого финала открывается в том случае, если кто-либо из членов партии пообщается с лордом и успешно выполнит проверку против Дипломатии-5. В этом случае лорд согласится предоставить орком безопасный проход к одной из самых отдаленных границ своих владений, отправив вместе с ними партию, чтобы та убедилась, что орки не свернут в сторону и не будут грабить местных (возникает сложный вопрос о том, чем бедные орки будут питаться во время своего долгого перехода).

Орками правит самый сильный, самый умный и самый безжалостный. Никто из орков не имеет прав, лишь добытые в бою привилегии. Так как мужчины чаще всего сильнее женщин, то последних обычно притесняют. Если женщина оказывается достаточно сильна, чтоб тягаться с мужчинами, то ее противники выжидают, пока она ослабеет из-за беременности, и тогда примутся за нее. Жизнь орчьих женщин очень трудна.

Более половины населения большинства орчиьх государств будут составлять рабы. Большая их часть - это орки из других племен, захваченные в ходе войны, но всегда есть несколько представителей других рас, которые более ценятся в качестве трофеев, нежели в качестве рабов. Наиболее часто среди них встречаются кобольды - их считают скорее скотом, а не рабами, но также часто ими бывают хобгоблины и горгульи. Люди, халфлинги и гоблины скорее в диковинку. Выше всего ценятся эльфы или дварфы, но подобные пленники редко живут долгое время. Надсмотрщики за рабами занимают высокое положение в орчьем обществе, сразу после палачей и военных вождей.

Умные конструкторы и ремесленники также могут получить некоторые привилегии в орчьем обществе, работая на вождя, который обладает достаточным умом, чтобы понять преимущества подобного фаворита.

У орков не бывает преступлений, потому что нет законов кроме "Нельзя ни беспокоить тех, кто сильнее и могущественнее тебя, ни вставать у них на пути, когда они не в духе".

Будь он на земле или в пещерах, временный или постоянный, орчий лагерь всегда можно узнать по нищете, грязи и зловонию, а также по разрушениям, которые орки оставляют везде, где проходят. Орчьих детей забирают от матерей, едва те отняты от груди, и растят группами в суровых казарменных условиях самые старые и жестокие орчьи воины. Из тех, кто проявляет (многие не проявляют)

Конечно, если у кого-либо из игровых персонажей есть свои владения, то он, вероятно, сможет дешево нанять на службу орков (пусть они даже и представляют собой обычный сброд)!

## Пример персонажа-орка

### Безносый

Безносый приобрел совой псевдоним в первом сражении против гигантского орла, хорошо орудовавшего клювом. Шрам делает его даже уродливее среднего орка.

Известный герой среди своего народа, Безносый - военный предводитель, которого боятся, но в остальном он не лидер. Вместо того чтобы править, он предпочитает оказывать свою поддержку группировке или вождю, который, похоже, пробьется наверх. Безносый чересчур много пьет, но это пока еще не сказалось на его качествах.

Его любимым оружием является палаш отличного качества, захваченный в бою с эльфами, но его редко встретишь без как минимум трех видов оружия. В бою он вооружен своим мечем, копьем, двулезвийным топором, хлыстом и палицей. У него есть набор потрепанных лат, окрашенных в яркий кроваво-красный цвет. Он всегда носит по крайней мере шесть больших металлических колец в ушах.

Безносый - персонаж на 100 очков, подходящий для использования в качестве

жалость или любовь, эти чувства выбиваются, и они становятся готовы найти свое место в жестоком мире орков.

Орки сражаются ордами. Обычно авангард из легковооруженных рабов и самых слабых орков прямо атакуют врага, в то время как лучше вооруженные отборные воины по приказу наносят удары с флангов и с тыла.

Некоторые великие лидеры создали из орков хорошо вымуштрованную военную силу, обладающую выдающимся умением и дисциплиной. Подобные лидеры иногда бывают очень одаренными орками; в других случаях это человеческие маги или воины, а то и умные гиганты или демоны.

## Политика

Орки - смертельные враги практически всех разумных рас - лишь немногие из людей автоматически не считают орков смертельными врагами. Ближе всего к расовому союзу их отношения с неуклюжими ограми, которые часто живут среди орков. Чуждые людям тролли также иногда делят с орками место жительства в обмен на военную помощь. Известно, что орки заключают союзы с гигантами и минотаврами, а также иногда с кобольдами (подобные "альянсы" обязательно невыгодны кобольдам, но более предпочтительны, чем массовое рабство и истребление).

Все остальные расы орками рассматриваются как враги или как жертвы. Однако они питают особую ненависть к эльфам, дварфам и людям.

Более всего орки ненавидят эльфов. Для этого нет других причин кроме того, что эльфы воплощают все то изящное, прекрасное и величественное, чего орки достичь не могут. Эта необъяснимая злоба даже сильнее, чем очень важный для орков инстинкт самосохранения - орк охотно пожертвует жизнью ради возможности убить

игрового персонажа или NPC, а также в качестве врага.

### Атрибуты

ST 13, DX 12, IQ 9, HT 14/15
Скорость (Speed): 6.5, Передвижение (Move): 8
Уворачивание (Dodge): 6; Парирование (Parry): 6; Блокирование (Block): 6

### Преимущества

Обостренные чувства: Слух +2 (Acute Hearing); Бдительность (Alertness) +1; Статус (Status) +2; Стойкость (Toughness) - DR 1.

### Недостатки

Алкоголизм (Alcoholism); Задиристость (Bully); Нетерпимость (Intolerance); Отсутствие чувства Вкуса/Запаха (No sense of smell/taste); Репутация -3 (Reputation); Уродливая внешность (Ugly appearance).

### Причуды

Всегда носит множество оружия; Носит тяжелые кольца в ушах; Не хочет править.

### Умения

| | |
|---|---|
| Оружие: Топор/палица (Axe/Mace) | 13 |
| Кулачный бой (Brawling) | 13 |
| Палаш (Broadsword) | 13 |
| Маскировка (Camouflage) | 10 |
| Пирушки | 13 |
| Лазание (Climbing) | 13 |
| Умение сбегать (Escape) | 11 |
| Быстрая подготовка оружия (меч) (Fast-Draw) | 13 |
| Умение допрашивать | |

эльфа.

Ненависть к дварфам и людям более понятна. Орки воюют с дварфами, потому что желают захватить их просторные пещеры и богатые шахты. Дварфы отвечают оркам враждой гораздо более жестокой и упорной, чем любая другая раса.

Наконец, люди являются единственной расой, которая может соревноваться с орками в плодовитости, приспособляемости и агрессивности. Не столь крепкие как орки, люди значительно более умны и организованны, что делает эту борьбу очень напряженной. Некоторые циничные книжники полагают, что особое покровительство эльфов людям происходит из-за того, что эльфы предвидят конечное господство на земле либо людей, либо орков, а потому предпочли людей в качестве меньшего из зол.

| | |
|---|---|
| (Interrogation) | 10 |
| Лидерство (Leadership) | 9 |
| Политика (Politics) | 9 |
| Бег (Running) | 12 |
| Владение щитом (Shield) | 13 |
| Бесшумная ходьба (Stealth) | 13 |
| Выживание (равнина) (Survival (Plain)) | 9 |
| Тактика (Tactics) | 9 |
| Двуручный топор/палица (Weapon: Two-Handed Axe/Mace) | 12 |
| Хлыст | 12 |

Перевод Junior. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт UtK GURPS.

Перевод UtK GURPS (Sergeant). Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.
Оригинал: GURPS Fantasy Folk, стр. 58-61

# Дварфы

Дварфы невысокие, выносливые и сильные. Они в среднем на 1.5 фута ниже чем человек такой же ST, но весят при этом на 100 фунтов больше. Гномы на два фута ниже и на 50 фунтов тяжелее человека их ST. Дварфы отличаются широкими грубыми чертами лица и очень мускулистым телом. У них короткие ноги, но голова и туловище по размеру сравнимы с человеческими. Хотя их густые волосы могут быть любого цвета, встречающегося у людей, большинство дварфов к середине жизни седеет (облысение - тоже обычное дело). Все мужчины этой расы носят густые, широкие бороды, отпуская их ниже пояса. Они предпочитают практичную и крепкую одежду, а на поверхность чаще всего выходят в доспехах.

## Преимущества и недостатки

Дварфы получают ST+2 (20 очков), и Усталость +2 (6 очков). Они обладают преимуществами Сопротивление повреждениям (DR) 1 (3 очка), Увеличенная продолжительность жизни (5 очков), Увеличенная нагрузка (5 очков), Трудно убить +1 (5 очков) и Долгожительство (5 очков). К недостаткам дварфов относятся Алчность (-15 очков), Жадность (-10 очков), Уменьшенное перемещение -1 (-5 очков). Дварфы владеют расовыми умениями Топор/Булава на уровне DX+1 (4 очка), Торговое дело на уровне IQ (2 очка), и общей премией +3 ко всем Ремесленным умениям (18 очков). Они получают штраф -2 при использовании метательного оружия, что, однако, не приносит дополнительных очков персонажа (см. Запретные Черты, стр. 11). Расовые причуды дварфов - Недоверие к эльфам и гоблинам, Никогда не бреют бороды (-1 очко каждая). Все дварфы Нетерпимы к оркам, по меньшей мере на уровне причуды (-1 очко). В

## Дварфы в Кампании

Дварфы злопамятны. Это хорошо видно по их отношению к эльфам - они не помнят точно, что совершили эльфы тысячелетия назад... но они помнят, что получили оскорбление, и не собираются забывать это только потому, что прошло жалких несколько тысячелетий!

Отношения дварфов с другими расами полны старой неприязни - от Нетерпимости к оркам до причуды по отношению к эльфам и гоблинам. Возникает вопрос - как именно дварфы реагируют на эти расы? Сможет ли, например, дварф находиться в одной партии с орком, или они должны поубивать друг друга?

Конечно, мастер не обязан позволять дварфам и оркам работать вместе, если не хочет этого. Однако в описанном случае сотрудничество между отдельно взятыми дварфом и орком вполне возможно.

Нетерпимость *будет* влиять на отношение одного персонажа к другому, но это отнюдь не значит, что он будет впадать в бешенство при виде представителя враждебной расы. Если бы орк присоединился к партии, особенно в качестве ее полноправного члена, дварф отнесся бы к этому с подозрением и раздражением и, конечно, привел бы доводы против. Однако это не заставит его непременно покинуть

мирах, где часто встречаются орки, это будет недостатком на -5 очков.

Играть дварфом стоит 40 очков.

### Гномы

Эти далекие потомки дварфов ниже и не так широки в плечах, как их предки, и носят коротко стриженные бороды (вызвано ли это эстетическими соображениями или желанием отличаться от своих родственников - спорный вопрос). Гномы обладают преимуществами Сопротивление повреждениям (DR) 1 (3 очка), Увеличенная нагрузка (5 очков), Усталость +1 (3 очка), Трудно убить +1 (5 очков) и Долгожительство (5 очков). Присущие им недостатки - Уменьшенное перемещение -1 (-5 очков) и причуды: Не любят жить под землей, Не забывают добрые и злые дела, Коротко стригут бороды (-1 очко каждая). Они получают общую премию +4 ко всем Ремесленным умениям, не связанным с обработкой металлов или инженерией (12 очков). Играть гномом стоит 25 очков.

## Психология

Дварфы чувствуют себя как дома в глубоких шахтах и величественных залах, высеченных в скале. Это замкнутая и угрюмая раса, которая не любить общаться с чужестранцами. Дварфы славятся своим трудолюбием - они могут работать много дней без перерыва ради закладки новой шахты, создания артефакта или украшения зала.

Несмотря на то, что другие расы считают их суровыми и мрачными, дварфы могут быть веселыми - в их подземельях часто звучат песни и смех. Однако из-за замкнутости эту сторону их характера редко замечают посторонние.

С дварфами, известными на весь мир ремесленниками, могут сравниться только эльфы, но они создают не так много. Хотя дварфы больше всего славятся как кузнецы, партию или напасть на орка. Со временем он даже может изменить свое отношение *именно к этому* орку. "О, я должен признать, что Грайшарк хорош в бою и знает свое место. Но он остается орком, и я не стану есть с ним из одного котла. А остальной части его мерзкого народца лучше поостеречься топора, пока я рядом".

Поскольку это именно расовая Нетерпимость, для мастера было бы совершенно оправданным назначить серьезную Непопулярность среди дварфов для тех людей, которые открыто появляются в сопровождении хотя бы одного орка.

Дварфы реагируют на гоблинов с -1, эльфов с -2 и орков с -3, но к гномам относятся с +1. Не ожидайте реакции лучше "слабой" (poor), если дварф встретился с драконом. Гномы относятся к эльфам и дварфам с +1, а к оркам с -3, хотя отдельные гномы испытывают к оркам гораздо меньшую ненависть, чем дварфы.

Большинство дварфов и гномов должны быть созданы по крайней мере на 100 очков. Герои дварфов могут достигать 300 - 500 очков.

### Дварфы в качестве игровых персонажей

Дварфы - полная противоположность эльфам. Где эльфы умеренны, там дварфы доходят до крайности. Они ничего не делают

ювелиры и каменщики, они хорошо владеют и многими другими профессиями. Они великолепные купцы и упрямые торговцы. Работа дварфов дорого стоит, но покупатель знает, что контракт будет соблюден до последней буквы, и он получит то, за что заплатил.

Алчность и жадность, присущие этой расе, могут отсутствовать у некоторых дварфов (особенно у игровых персонажей). Но даже те, кто в полной мере подвержен этим недостаткам, не преступят моральных законов расы. Дварфы редко опускаются до прямого воровства или обмана.

Дома и семья для дварфа священны, и дварфы скрывают их от посторонних. Очень немногих женщин-дварфов видели на поверхности.

Вопреки распространенному среди людей убеждению, женщины дварфов не бородаты, но, вынужденные путешествовать на поверхности, используют грим и фальшивые бороды, так что их трудно отличить от мужчин. Тот, кто причинит вред семейству дварфа, немедленно приобретет врага, который все свободное время посвятит преследованию обидчика.

Хотя большинство из них трудолюбивые домоседы, всегда найдется несколько дварфов, рожденных с тягой к странствиям, которые становятся наемниками или искателями приключений. Эти путешественники приносят пользу своему народу, доставляя известия о наземном мире и других кланах в замкнутые общины. Несмотря на то, что их с радушием принимают в любом дварфийском доме, попытка привести с собой компаньонов-чужестранцев не вызовет одобрения - это будет позволено только в случае крайней необходимости.

Раса дварфов дала миру множество великих героев и могучих волшебников, но эти качества редко совмещались в одной наполовину. Самый легкий способ отыграть персонажа-дварфа - подобрать для его описания одно слово и постоянно им руководствоваться.

Суровый дварф - самый распространенный пример, что, однако, не мешает существованию жизнерадостных, печальных, сентиментальных, распутных и прочих дварфов.

Однако если игрок захочет пойти против шаблона и сделать своего дварфа хитрым и непостоянным, мастер должен поддержать его. Такой дварф мог бы умело использовать образ "стандартного" представителя своей расы, вводя окружающих в заблуждение и скрывая свои истинные намерения.

Также, в отличие от эльфов, дварфы обычно посвящают себя одному делу и уж его-то делают хорошо. Они могут быть бесстрашными воинами, искусными магами, умелыми ремесленниками или хитрыми ворами, но редко встретишь дварфа, известного, например, и военным мастерством, и магической силой. Они не берутся за все подряд, предпочитая достигнуть совершенства в чем-то одном.

## Завязки приключений

### Старый горный дварф

Это приключение можно использовать всякий раз, когда партии нужно быстро совершить дальний

личности. Большинство дварфийских магов специализируются в школах Чародейства (Enchantment), а также Созидания и Разрушения (Making and Breaking). Эта раса скрывает своих волшебников почти так же ревностно, как своих женщин.

Дварфы-воины (а это почти все взрослые мужчины), предпочитают сражаться топором или молотом - боевыми вариантами инструментов, которыми они пользуются всю жизнь. Такое сходство между военными и мирными навыками во многом определяет успех дварфов в сражениях. Их боевых топоров страшатся все враги. В бою дварфы носят тяжелые чешуйчатые или пластинчатые доспехи и щиты. Однако они редко защищают ноги, поскольку это слишком маленькая мишень (штраф в -5 к попаданию по ногам, -7 по ступням).

У дварфов есть тайный язык, основанный на рунах и не связанный с эльфийским или человеческим языками. На нем они ведут подробные летописи событий в древних священных книгах. За все время существования этой расы только горстка чужаков выучила его.

Большинство простых работников знает оттуда лишь несколько слов. У каждого дварфа есть тайное имя на этом языке, которое известно только ему, его родителям, жене и, возможно, паре его друзей. Большая честь знать настоящее имя дварфа, выдать его - верный путь заполучить кровного врага. Хотя дварф всю жизнь скрывает свое тайное имя, ему важно знать, что есть тот, кому оно известно, и его правильно напишут в летописях и на могиле.

Искусство дварфов декоративно по своей природе. Другие расы считают его мрачным, но величественным. Дварфы хорошие певцы, их песни бывают и грустными, похожими на погребальные, а бывают и непристойно грубы. Особенно известны их ритмичные рабочие песни, которые поют работники

переход.

Горный перевал закрыт, но есть другой проход - тайные подземные туннели, высеченные дварфами в незапамятные времена. Персонажи тем или иным способом получат их карту. Под землей им встретятся обычные слабые хищники (звери и чудовища, дикие кобольды, несколько орков, может быть один огр или минотавр), но скоро они поймут, что самую большую опасность представляет безумный старый дварф, который живет в туннелях. Этот старый параноик (бывший мастер-каменщик) усеял все проходы ловушками (раздражающими и редко смертельными).

Если приключенцы найдут старого дварфа и убедят его помочь, он может провести их сквозь гору. Как бы там ни было, партия обязательно попадется в несколько ловушек прежде чем даже мельком заметит своего мучителя.

## Плата по счетам

Группа наемников, дварфов и людей, недавно выполнила задание местного дворянина. После выплаты денег по договору, люди оскорбили дварфов, и те, забрав в качестве компенсации всю сумму, сбежали. Люди хотят их догнать (очень сильно хотят), но их ждет срочный (и более прибыльный) контракт. Так что персонажей нанимают (или сразу направляют, если они и так наемники), чтобы забрать деньги, принадлежащие людям.

Партия должна будет

многих рас.

Их религия, как и многое другое, окутана тайной, но точно известно, что это многобожие. В пантеон дварфов входят боги Кузницы, Гор, Войны, Процветания, Плодородия, Магии и многие другие. Жрецы дварфов - хранители священных летописей и списков имен. Многие путешественники, покидая дом, шепотом передают свое тайное имя жрецу на случай гибели. Дварфы не создают изображений своих богов.

## Экология

Раса дварфов столь же древняя, как и раса эльфов, и эти два народа сосуществовали, не зная друг о друге, нескольких тысяч лет. В те отдаленные времена появились религия и тайный язык дварфов. Их первая встреча с эльфами не была мирной - скорее всего дело закончилось большой войной, хотя ни одна из рас прямо об этом не говорит. Эти раны не затянулись до сих пор (подробнее см. Эльфы, стр. 58-61).

Гномы произошли от тех дварфов, которые жили на поверхности и занимались сельским хозяйством и животноводством, чтобы прокормить шахтеров и ремесленников под землей - некоторые из них до сих пор продолжают дело своих предков.

За тысячелетия эти расы разделились (они, наверное, еще достаточно близки для перекрестных браков, но дварфам отвратительна сама мысль об этом). Гномы - это энергичная и изобретательная раса, непревзойденная в более "мягких" ремеслах: работе по дереву, обработке кожи, ткачестве и тому подобном. Магия гномов не так сильна, как у дварфов, но более разнообразна.

Дварфы женятся один раз на всю жизнь. Женщина выбирает себе мужа - и если ее суженый не хочет или не может быть с ней, она не выйдет за другого. В их семьях от одного до четырех детей, и многоплодные

решить, идти ли путем убеждений или грубой силы. Если они нападут, то вступят в крупное сражение против крепкого, опытного, хорошо вооруженного противника. Попытка убедить позволит избежать ненужного кровопролития, а дальше все зависит от них (мастер должен решить, насколько дварфы поддаются доводам разума и оправдан ли их конфликт с людьми). Выкрасть нужную сумму было бы лучшим выходом, если бы не одно но - дварфы очень хорошо охраняют свои ценности. И, конечно, если они каким-нибудь образом узнают кто воры, то рано или поздно найдут их, чтобы отомстить и возместить убытки!

## Пример персонажа-дварфа

### Камнестрел

Камнестрел - старый и опытный наемник-профессионал, специалист по артиллерии и строительству осадных машин. Он служит и у людей, и у дварфов. Камнестрел (это прозвище ему дали еще в молодости) немного хромает из-за старой раны. Пехотинца это бы заставило уйти на покой, но такой специалист, как он, вполне может продолжать службу. Он любит приложиться к бутылке вина, но его командиры обычно смотрят на это сквозь пальцы. У Камнестрела большой живот и торчащая во все стороны седеющая борода. В общем-то, он честен, но может соблазниться легкой возможностью сорвать большой куш. Внешне он очень набожен, часто

роды очень редки.

С шести лет для ребенка начинается пора сурового ученичества, которая длится более 30 лет. Каждый дварф работает в шахтах и кузницах, а также вносит свой вклад в оборону общины. В 40 лет он становиться подмастерьем и его признают взрослым.

Дварфы очень медленно стареют, начиная примерно со 100 лет, но остаются энергичными в течение нескольких веков. Продолжительность жизни может достигать 500 лет.

Дварфы любят простую, сытную пищу - главным образом черное мясо (говядину и баранину) и домашнюю птицу. Их поля, где когда-то работали гномы, теперь в основном арендуются людьми. Там выращивают овощи, зерно для хлеба и пива (которое они очень любят) и табак (еще одно общее увлечение). Все признают дварфов-пивоваров лучшими в мире.

## Культура

Дварфами обычно правят короли, чья власть передается по наследству. Каждый дварф рождается с определенным социальным статусом и наследует положение своих предков. Поскольку почти все могут проследить свои корни с самого начала, группа дварфов обычно способна легко (хотя это может занять немало времени) определить, кто занимает более высокое положение.

Несмотря на это, в обществе дварфов царит удивительное равноправие. Повелитель, желающий сохранить уважение со стороны своих подданных, не будет чураться грязной работы в шахте или кузнице - и большинство знатных дварфов считает тяжелую работу лучшим отдыхом от государственных дел.

Профессионализм для дварфов значит больше, чем наследственный статус.

призывает богов на помощь и всегда носит с собой пару священных символов или реликвий.

Камнестрел - персонаж на 150 очков, которого можно использовать в качестве друга или Союзника для персонажа с военным прошлым.

### Атрибуты

ST13/15, DX 12, IQ 12, HT 12
Скорость: 6; Перемещение: 2
Уклонение: 2; Парирование: 6; Блокирование: 6.

### Преимущества

Увеличенная продолжительность жизни (Extended Lifespan); Увеличенная нагрузка (Extra Encumbrance); Трудно убить (Hard to Kill) +1; Высокий болевой порог (High Pain Threshold); Долгожительство (Longevity); Стойкость (Toughness) - DR 1.

### Недостатки

Алкоголизм (Alcoholism); Кодекс Чести: Наемники (Code of Honor); Алчность (Greed); Хромота: Сломанная нога (Lame); Жадность (Miserliness); Полнота (Overweight); Уменьшенное перемещение -1 (Reduced Move).

### Причуды

Нетерпимость к оркам; Любит закрытые помещения; Никогда не бреет бороду; Предпочитает вино пиву; Не доверяет эльфам и гоблинам; Очень набожен.

Особенно храбрые или талантливые могут высоко шагнуть, и заслуженное ими положение унаследуют потомки.

Несмотря на уединение, женщины-дварфы обладают большой властью над мужьями. Женщины каждой общины собираются на формальный совет, куда не пускают мужчин. Решения таких советов всегда предлагаются в виде скромных предложений, но ни один здравомыслящий король или цеховой мастер не рискнет ими пренебречь.

Дварфы любят богатство, и многие из них попросту скупы. Они не подают нищим, хотя заботятся о своих нуждающихся - вдовах, раненых ветеранах и больных. Дварфы редко дают ссуды - обычно только тем, кто может быть полезен. Они надеются на своевременную выплату всей суммы, но презирают ростовщичество (несмотря на его выгодность). Однако дварф даже перед угрозой бедности щедро поделится с другом.

Во время войны дварфы полагаются на тяжелую пехоту, которая эффективна даже против лучников (их щиты почти непробиваемы) и кавалерии (всадникам очень трудно попасть по дварфам, а те могут легко убить или покалечить коней). Они безжалостны к врагам и мастерски владеют тактикой безжалостных секретных вылазок, необходимой для туннельных боев.

Всегда существует несколько подразделений дварфов-наемников. Эти войска дорого стоят и очень щепетильны в выборе нанимателя. Они обычно состоят из опытных ветеранов и ценятся при осаде из-за отличных навыков горных работ и подкопов.

## Политика

Всем известна древняя вражда между эльфами и дварфами.

Большая часть ответственности за ее сохранение лежит на дварфах, но гнев и

### Умения

Архитектура 12 (Architecture); Оружейник 15 (Armoury); Топор/Булава 12 (Axe/Mace); Кузнец 15 (Blacksmith); Кулачный бой 12 (Brawling); Пирушки 12 (Carousing); Плотник 16 (Carpentry); Арбалет 13 (Crossbow); Инженерия: Примитивные машины 14 (Engineer); Тяжелое оружие: Катапульта 12 (Gunner); Механика: Большое оружие 16 (Mechanic); Торговое дело 12 (Merchant); Хорошие манеры: Военные 12 (Savoir-Faire); Щит 12 (Shield); Знание улиц 12 (Streetwise).

досада эльфов при любом упоминании о прошлом тоже не служат примирению. Тем не менее, с тех пор прошло много столетий, и теперь два великих народа иногда сотрудничают.

Отношения между людьми и дварфами менее определенны. Люди очень отличаются друг от друга и слишком ненадежны, чтобы им доверять, но слишком сильны, чтобы их провоцировать. Дварфы не доверяют людям и опасаются их живучести (хотя немногие признают это), но зависят от торговли и союзов с ними.

Их отношения с гоблинами еще необычнее. Дварфы их недолюбливают, но ведут с ними обширную торговлю. Из-за склонности гоблинов умыкнуть любую волшебную вещь, если она не прибита к полу, дварф будет очень внимательно наблюдать за любым гоблином-посетителем.

Война между орками и дварфами бушует на протяжении тысячелетий. Орки (и их союзники, огры и тролли) хотят прибрать к рукам подземелья и богатства дварфов. В бою на каждого погибшего дварфа приходится множество убитых орков, но высокая по сравнению с дварфами рождаемость орков не позволяет изменить соотношение сил. Дварфы также ненавидят минотавров, которые иногда проникают к ним в пещеры и разоряют их.

Дварфы не любят воду и редко встречаются с морскими народами. Лесные расы считают дварфов суровыми и скучными, а те, в свою очередь, находят последних неумелыми и непостоянными. Крылатый Народ (Winged Folk) и Гигантские Орлы (Great Eagles) часто становятся могучими союзниками дварфов. Кобольдов они иногда заставляют служить себе, а иногда истребляют как вредителей.

Перевод UtK GURPS. Распространение приветствуется при сохранении ссылки на сайт.

# Кобольды

Перевод (с) Sergeant
Правка (с) Junior

Кобольды - маленькие гуманоиды с синеватой кожей (обычного для их низкой ST роста и веса). У них темно-голубые или черные волосы на голове и полностью безволосое тело. Кобольды отличаются тупым, животным выражением лица и выпученными глазами. У них маленькие, но крепкие тела и короткие сильные конечности. Кобольды обычно носят одежду - лохмотья или обноски, доставшиеся от других рас.

**Преимущества и Недостатки**
Кобольды получают ST -2 (-15 очков), DX +1 (10 очков) и IQ -2 (-15 очков).
Они обладают преимуществом Луженый желудок (Cast Iron Stomach, 15 очков), недостатками Недолгий интерес (Short Attention Span, -10 очков), Необразованность (Uneducated, -5 очков) и Слабая воля -1 (Weak Will, -8 очков), и расовыми причудами "Любят розыгрыши" и "Легко обижаются" (-1 очко каждая).
Играть кобольдом стоит -30 очков.

**Психология**
Кобольды занимают последнее место среди разумных рас. Тупые и ни на что не способные, они живут немногим лучше животных. Большинство рас считают этих маленьких, уродливых и глупых существ досадной помехой, которую нужно игнорировать или устранять. В лучшем случае кобольды могут войти в низшие слои общества в качестве рабов, чернорабочих или лакеев.
Большинство кобольдов живет под господством более сильных рас - людей, орков или дварфов. Лишь немногие из них остались свободными, живя в дикой и забытой глуши.
Кобольды вспыльчивы и глупы. Они не могут сосредоточиваться на чем-нибудь дольше нескольких минут.
Кобольды любят грубые шутки и выходки - их чувство юмора доходит до соревнований по отрыжке или неожиданного обливания жертвы ведром помоев.
Насколько кобольды любят шутить над другими, настолько они же не переносят шуток над собой. Любое пренебрежение или оскорбление, настоящее или мнимое, ввергнет кобольда в состояние злости, жуткой ярости, или даже приведет к насилию с его стороны. Однако любая реакция не продлится дольше нескольких минут, поскольку непостоянная натура кобольда всегда найдет что-нибудь поинтереснее.
Способность кобольдов отвлекаться часто приводит к курьезам. Например, хитрые путешественники в пустынной местности, чтобы совладать с разбойниками-кобольдами, используют такой прием: когда банда кобольдов приблизится, путешественник показывает рукой за их головы и кричит "Смотрите, Йети!" Как только все разбойники обернутся, чтобы увидеть Йети, путник убегает в другую сторону. Кобольды (обычно их жертва тоже) понятия не имеют, каков из себя этот "Йети", но уловка срабатывает почти всегда вот уже много столетий.
Кобольд, владеющий даже простейшим заклинанием - неслыханное дело. Многим кобольдам, однако, присуща определенная Сопротивляемость магии.
Волшебство зачаровывает и пугает кобольдов. Они будут восхищаться внешними проявлениями мощи, но любая магическая угроза вызовет у них ужас.
Хотя им, как и большинству маленьких существ, присуща врожденная осторожность, они не трусливы по своей природе. Во многих армейских подразделениях и отрядах наемников держат нескольких кобольдов в качестве помощников повара, слуг и водовозов. В этом же качестве они служат и на флоте. Бывали случаи, когда такой "армейский" кобольд, оказавшийся в нужном месте в нужное время, повлиял на исход сражения или даже спас свой отряд. Кобольды - непредсказуемые друзья и союзники, но известны примеры, когда они подвергали себя большой опасности, чтобы помочь тому, кто хорошо к ним относился.
На кобольдов в качестве прислуги есть небольшой спрос среди тех, кто не может себе позволить слугу собственной расы. Преуспевающий нищий может нанять кобольда для уборки своей лачуги. Слуг-кобольдов любят приключенцы - главным образом за то что их можно убедить последовать куда угодно.
У кобольдов есть собственный примитивный язык. Некоторые диалекты этого простейшего языка до сих пор используются в дикой местности. Искусство кобольдов ограничивается грубыми надписями на стенах, а песни - раздражающим заунывным пением. Кобольды или поклоняются тому, кому приказал хозяин, или выбирают религию с самыми шумными и эффектными службами.

**Экология**
Кобольды, по-видимому, древняя раса. Ни эльфы, ни дварфы не могут вспомнить времени, когда бы они ни пытались изо всех сил сдержать распространение кобольдов на свои земли. К сожалению, тысячелетние столкновения с более цивилизованными расами мало способствовали развитию кобольдов.
Кобольды - дневная раса, но многие из них вынуждены жить под землей - чтобы избежать экспансии людей или из-за порабощения орками. В природных условиях они живут, охотясь и ставя ловушки на мелкую дичь, не прочь они и подобрать остатки добычи крупных хищников. Они могут есть почти все.
Хотя у них нет формальных брачных обрядов, кобольды часто создают пожизненные пары. Они чрезвычайно плодовиты - самки кобольда способны рожать по 3-8 детенышей два раза в год. В природных условиях естественные опасности сдерживают их распространение, но в цивилизованной области нужна осторожность, чтобы попустительство гражданских законов не привело к наводнению города кобольдами.
Кобольдов считают взрослыми с 10 лет - момента достижения ими физической зрелости. Стареть они начинают в 40.

**Культура**
Первоначально кобольды были организованы в маленькие семьи/племена по 12-20 охотников и собирателей, чьи угодья обычно представляли собой окружность в 5 - 20 миль. Если племя слишком разрасталось, от него откалывалась группа, которая искала себе новую территорию.

У стаи кобольдов нет жесткой организации. Самые большие и агрессивные представители первыми получают пищу и всяческие удобства, но не обладают властью командовать другими. Маршрут группы определяется сообща, обычно под сильным влиянием традиций.
Так продолжают жить лишь некоторые группы кобольдов. Большинство диких представителей этой расы перешло от собирательства к воровству. Эти изгои, путешествующие группами по 12 - 20 кобольдов, живут, обворовывая местные фермы и грабя путешественников-одиночек. Кобольды-бандиты предпочитают засады. Более организованные ловят жертву с помощью сетей или веревочных ловушек, приканчивают ее копьями и кинжалами, а затем обирают труп. Иногда они попросту окружают жертву и требуют ее отдать вещи. Зачастую решительный и уверенный отказ приводит к бегству кобольдов, не рискующих вступить в схватку. За исключением экстренных ситуаций, бандиты-кобольды предпочитают нападать только на безоружных и в соотношении по крайней мере 10 к 1. Такими бандитами в дикой местности часто становятся кобольды, изгнанные из каких-нибудь поселений и даже целых стран под страхом смертной казни.
В поселениях и деревнях кобольды не так опасны. Там редко встретишь группу, состоящую больше чем из 2-3 кобольдов, чего явно недостаточно, чтобы представлять серьезную угрозу. Они, конечно, будут заниматься мелким воровством при любом удобном случае. Кража - вторая натура кобольдов - наследие их прошлого, когда каждый получал то, что смог найти. Даже хорошо устроившийся кобольд стянет при удобном случае любую безделушку, если будет уверен в своей безнаказанности.
Угроза, исходящая от городских кобольдов, не так очевидна. Если им не препятствовать, они размножаются с такой скоростью, что способны переполнить город и исчерпать запасы пищи. Большинство городов справляется с этой угрозой с помощью стражи или ополчения, которое периодически сокращает популяцию кобольдов, изгоняя или истребляя тех из них, кто не может доказать свою занятость или платежеспособность. К сожалению, второй метод гораздо лучше, так как изгнанники часто тайком возвращаются, переждав недельку-другую. Множество городов, особенно те, где мало работы или запасов, попросту запрещают кобольдам вход в город (некоторые делают временное исключение для кобольдов на службе у законных гостей).

**Политика**
Кобольды - самая эксплуатируемая из всех рас. Им не назначен штраф к Статусу за расу, но в большинстве мест их Статус будет равен -2 или даже меньше. Ниже них по социальному положению стоят только горгульи, но любая горгулья защищена гораздо лучше кобольда.
Люди и орки широко используют рабов-кобольдов в качестве рабочей силы на огромных плантациях или в глубоких шахтах. Несмотря на присущую оркам жестокость, условия работы кобольдов под властью этих двух рас мало отличаются. Рабы живут в наполненных паразитами жалких лачугах, их паек сведен к минимуму, а медицинская помощь незначительна или вообще отсутствует. Рабовладельческие общества обеих рас считают любого пока что свободного кобольда законным рабом для своих шахт. Тяжелое положение рабов не вызывает никакого сочувствия у их свободных собратьев. Свободный кобольд наверняка будет важничать и злорадствовать при виде раба - несмотря на то, что и его в любой момент может постигнуть та же участь. Слуги-кобольды обычно свободны - работорговцам невыгодно торговать кобольдами, если их меньше сотни, а добровольцев на роль слуги всегда легко найти. Кобольд-слуга, сытый и защищенный от рабства, представляет собой настоящие сливки кобольдского общества.
Дварфы тоже иногда используют кобольдов для работы в шахтах и цехах. Тут им живется получше, чем при людях или орках, но когда они становятся не нужны, их попросту выкидывают за дверь, в наземный мир, где они либо выживут, либо умрут от голода.
Эльфы не используют кобольдов, но запрещают им вход в свои земли. Племена людоящеров скорее всего будут убивать всех кобольдов, которых встретят, чтобы защитить свои небогатые пищевые ресурсы от таких плодовитых конкурентов. И, что еще хуже, некоторые "цивилизованные" людоящеры не верят, что эта раса по-настоящему разумна..., что позволяет им считать кобольдов обычной дичью.

**Страна Коб**
Существуют постоянные легенды о мифических землях, где правят кобольды. Эта "страна Коб" главным образом служит фоном для грубых шуток, похабных песен и бессмысленных детских рассказов. Кобольды Коб, как говорят, строят города, приручают животных и быть может даже практикуют волшебство. Ходят невероятные слухи, что кобольды Коб нашли и поработили еще более непривлекательную расу.
Ученые, допускающие истинность этих рассказов, расходятся во мнениях, являются ли правители Коб некими "высшими кобольдами" или же обычными мелкими и жестокими существами, которые сумели занять вершину местной пищевой цепочки. Более циничные ученые предполагают, что правители Коб на самом деле - люди, пигмеи, которые покрасили свою кожу в голубой цвет, чтобы одурачить подданных. Если эта теория верна, безрассудные исследователи, которые вторгнутся в легендарный Коб, ожидая увидеть только кобольдов, могут встретить заслуженную смерть от рук жестокого пигмея-правителя.
Вот типичный рассказ о стране Коб:
Однажды два мудрых кобольда Коб, идя мимо картофельного поля, заметили еще двух кобольдов, отчаянно гребущих в челноке, стоящем посреди поля.
"Мы должны сказать им, что так они никуда не попадут", - сказал первый мудрец.
"Да", - ответил его друг. "Но, к сожалению, у нас нет лодки".

**Сайдбары**

**Кобольды в Кампании**
Мастеру предоставлена большая свобода в том, какое место займут кобольды в игре. Они могут быть незначительной угрозой, мешающимся под ногами раздражителем, просто забавной деталью, или эксплуатируемым и угнетаемым меньшинством.
Главное, о чем должен помнить мастер, использующий кобольдов, - это их переменчивая натура. Кобольд будет сжиматься от страха перед персонажами в первую секунду, считать их лучшими друзьями в следующую, и всячески обзывать еще чуть позже. Кроме того, важно помнить о том, что внимание кобольда

нигде подолгу не задерживается.
Большинство NPC этой расы будут случайными встречными, но игрок, возможно, захочет нанять слугу-кобольда, который будет полировать доспехи хозяина, давая в то же время несколько очков за то что является Иждивенцем.
У них нет особых друзей или врагов среди других народов, но многие расы будут хладнокровно убивать всех встречных кобольдов.
Большинство NPC-кобольдов должны стоить от -20 до 0 очков. В обычных обстоятельствах персонажу или NPC этой расы нельзя разрешать ST или IQ выше 10 - даже незаурядный кобольд не слишком-то силен и разумен.

**Кобольды в качестве игровых персонажей**
Вряд ли за всю историю этой расы существовал хоть один ее представитель на 100 очков.
Игроки могут брать кобольдов в качестве персонажа, только если хотят испытать себя, отыгрывая ни на что не способного героя.
Заурядный кобольд в качестве персонажа стоит от 0 до 25 очков. Это не так плохо, как кажется, поскольку к 30 очкам, полученным за выбор этой расы, можно добавить недостатков на 40 и причуд на 5 очков. Это позволит игроку вложить в своего персонажа 75 или 100 очков. Тем не менее, он все равно будет во многом уступать своим компаньонам.
Персонаж-кобольд, наверное, лучше всего смотрелся бы в "смешной" кампании.

**Завязки приключений**

Побег
Владелец бригады рабочих-кобольдов имел неосторожность рассердить странствующего мага. Следующей же ночью охрана впала в подозрительный сон, цепи рабов загадочно раскрылись, и все кобольды растворились в спящем городе. А оскорбленного волшебника и след простыл.
У города строгие законы по отношению к беглым кобольдам. У владельца бригады есть неделя, чтобы найти и вывести из города беглецов. Самому ему не справится, поэтому он нанимает приключенцев, предлагая им плату в серебреную монету за каждого возвращенного кобольда (мелочь по сравнению с грозящим ему штрафом).
В бригаде было примерно 60 кобольдов. Примерно дюжина, проголодавшись, вернется сама, несколько попадут в неприятности, некоторые сами сбегут из города. Все оставшиеся заполнят подвалы, чердаки, переулки и коллекторы города - по одному-два кобольда в каждом месте.

Самый умный кобольд в мире
Кобольд, считающийся неудачников даже среди соплеменников (ST 7, DX 10, IQ 7, HT 9), находит древний амулет, в котором заключена душа могущественного волшебника древних времен, который обладает IQ 21 и массой ментальных умений и преимуществ. Волшебник "вселяется" в бедного кобольда, заменив его душу своей и подчинив себе тело. К счастью, этому кобольду свойственна Устойчивость к магии, и он не может применить ни одно известное волшебнику заклинание (хотя тот работает над этой проблемой). Если кобольд неожиданно умрет, волшебник не сможет вселиться в новое тело еще тысячу лет, так что он застрял здесь надолго.
В настоящее время волшебник организовывает из своих соплеменников мощную банду.
Под его началом несколько объединившихся племен, общая численность которых достигает около 100 кобольдов. Его текущая задача - накопить достаточно сил, чтобы двигаться дальше, к более амбициозным целям.
Партии дано поручение узнать, почему разбойники-кобольды внезапно стали настолько опасны. Когда приключенцы проникнут на территорию кобольдов, они столкнутся с рядом ужасных ловушек, необычайно эффективной охраной и системой предупреждения.
Хотя волшебник и выдающийся руководитель, его подчиненные - всего лишь кобольды. Пока волшебник отсутствует, партия наверняка сможет использовать переменчивую натуру и общую тупость этой расы. Волшебник будет скрывать свою истинную природу, если партия столкнется непосредственно с ним.

**Пример кобольда-персонажа**
Луковица
Луковица (он сам выбрал себе имя - он любит лук) - слуга профессиональных приключенцев. Этому несколько необычному кобольду по душе жизнь в пути. Луковица неплохо готовит, умеет полировать доспехи и затачивать мечи и знает, как перевязать раны. Он также умелый карманник.
Луковица смешно и необычно врет, рассказывая о своем героическом прошлом. Большинство людей хотя бы среднего интеллекта легко распознают его ложь, но вытянуть из него правду будет нелегко. Чрезмерная страсть Луковицы к огню также причиняет беспокойство его хозяевам. Эти недостатки, однако, более чем компенсируются его сверхъестественной способностью чувствовать опасность. Его наниматели быстро поймут, что если Луковица исчез из поля зрения - пришло время обнажать мечи. Этот кобольд будет очень предан доброму хозяину.
Луковица - персонаж на 25 очков, подходящий для использования в качестве Иждивенца или игрового персонажа низкой стоимости.

Атрибуты
ST 8, DX 13, IQ 9, HT 10.
Скорость: 5.75; Перемещение: 5
Уклонение: 5; Парирование: 6; Блокирование: -.

Преимущества
Луженый желудок (Cast Iron Stomach); Предчувствие опасности (Danger Sense).

Недостатки
Лжец (Compulsive Lying); Пиромания (Pyromania); Недолгий интерес (Short Attention Span); Необразованность (Uneducated); Слабая воля -1 (Weak Will).

Причуды
Любит розыгрыши; Легко обижается.

Умения
Кулачный бой 14 (Brawling); Приготовление пищи 12 (Cooking); Первая помощь 9 (First Aid); Нож 14 (Knife); Карманное воровство 13 (Pickpocket); профессиональное умение - Слуга 10 (Valet); Праща 13 (Sling); Скрытность 13 (Stealth); Знание улиц 10 (Streetwise).

# Люди-насекомые

Перевод Bobik`a.

Люди-насекомые – причудливые гибриды, поистине характеризуемые своим названием. Как насекомые, они имеют твердую хитиновую кожу сияющего бронзового цвета, а также блестящие черные фасеточные глаза и длинные изогнутые “антенны”. Но они имеют “человекоподобные” уши, рот и нос. Их уши заострены на концах, а во рту вместо зубов расположены острые костяные выросты. Они такого же роста, что и люди, но более тощие (Определите рост и вес как обычно для этого ST. Персонаж только выглядит тоньше человека с такой же ST). Их руки оканчиваются длинными тонкими ладонями и ступнями. У Людей-Насекомых нет волос.

Люди-Насекомые носят одежду, их мода часто заимствована у людей.

**Преимущества и Недостатки**

Люди-Насекомые имеют ST +1 (10 очков) и HT +1 (10 очков). Они имеют преимущества DR +2 (6 очков), PD +1 (25 очков) и Секретное Общение (Secret Communication) (20 очков). При этом они не лишены и недостатков: Немота (Mute) (-25 очков), Евнух (Sterile) (-5 очков) и Неприятная Внешность (Unattractive Appereance) (-5 очков). Они имеют расовую Причуду – любят секретничать (-1 очко).

Для того, чтобы играть Человеком-Насекомым, нужно заплатить 35 очков.

**Насекомые-Воины**

Это представители касты воинов и слуг общества Людей-Насекомых. Они выше и сильнее своих хозяев (добавьте 3 дюйма к росту; вес определяется обычным образом), но их основное отличие от них – в дополнительной паре рук. Насекомые-Воины ST +2 (20 очков), IQ -1 (-10 очков) и HT +1 (10 очков). Они имеют преимущества DR +2 (6 очков), Дополнительные Руки – 2 шт. (Extra Arms x 2) (20 очков), Полная Координация (Full Coordination x 1) (50 очков), PD +1 (25 очков), и Секретное Общение (Secret Communication) (20 очков). Их недостатки – Немота (Mute) (-25 очков), Малый Срок Жизни (Short Lifespan) (-10 очков), Рабское Сознание (Slave Mentality) (-40 очков), Статус -1 (Status -1) (-5 очков), Евнух (Sterile) (-5 очков). Они имеют расовую Причуду – любят секретничать (-1 очко).

Для того, чтобы играть Воином-Насекомым, нужно заплатить 35 очков.

**Психология**

Людям трудно понять принципы работы сознания Людей-Насекомых, частично из-за объективных различий между двумя расами, но в большей степени по причине отсутствия у Людей-Насеомых самого понятия “речь” в человеческом определении. Они могут слышать и понимать человеческие слова, но не могут их произносить. Между собой они свободно общаются при помощи неких методов, остающихся непознанными даже для волшебников и мудрецов.

И хотя некоторые писцы Людей-Насекомых обучились человеческому письму, есть лишь очень редкие свидетельства о людях, погружавшихся в их жилища для проведения исследований. Однако записи об их жизни среди Людей-Насекомых сохранились и доступны человеческой цивилизации.

Их безмолвные подземные города очень упорядочены и невообразимо чисты по человеческим стандартам. Люди-Насекомые спешат по делам или же недвижимо стоят на протяжении часов или дней, ожидая новых приказов.

Они умелые ремесленники и кузнецы. Люди-Насекомые украшают все свои работы замысловатыми геометрическими узорами. Люди не понимают их значения и считают их довольно беспорядочными – вероятно из-за того, что их смысл бесконечно далек от логики млекопитающих.

Насекомые-Воины проявляют разносторонность во время войны и могут использовать почти любое оружие, известное людям. Они являются внушающими уважение противниками, не знающими жалости. Их неумолимость тем более страшна, что они идут в бой и сражаются сохраняя молчание. Эта ненатуральная тишина делает битву с Людьми-Насекомыми сюрреалистичной, проходящей будто бы во сне, что может “сорвать с катушек” даже закаленного ветерана.

Некоторые Люди-Насекомые могут использовать магию, эта раса даже дала жизнь нескольким великим архимагам. Насекомые-Маги производят магические предметы для самих себя. Некоторые из этих объектов могут действовать непредсказуемо или даже опасно при использовании людьми.

Они обладают письменным языком, который необычайно сложен для изучения человеком, так как его слова обозначают мысли в чистом виде без попытки их представить в виде какого либо звука или сигнала. Это письмо изучается только высочайшими лидерами и элитной кастой Писцов (также являющихся таинственными жрецами религии Людей-Насекомых). Они не используют имен и не очень ясно как они

отличают друг друга. Если они живут среди людей, то те обычно дают им имя или просто называют как-то вроде “Жук”.

У Людей-Насекомых нет святынь, идолов или святых писаний. Кажется, что у них все же есть религия однако они не будут распространяться (письменно или при помощи магического общения) на эту тему, так же как и не будут судить о богах и верованиях других рас, объясняя это неким “запретом”. Такое глубокое расовое табу указывает на существование сильной – и секретной – религии или философии.

**Экология**

Говоря о единой расе “Людей-Насекомых” мы делаем значительное допущение. Они вылупляются из яиц, производимых “Маткой”, являющейся всего лишь безмозглым и бездвижным аппаратом по репродукции. Являющиеся разумными Люди-Насекомые бесплодны и фактически не являются частью жизненного цикла. Матку оплодотворяют суетливые существа размером с собаку, обладающие интеллектом, сравнимым с интеллектом паука или сороконожки. Они имеют ST 3, DX 10, HT 4, IQ 3. Передвижение (Move) 6, Уклонение (Dodge) 8; они не имеют PD или DR. Их укус производит 1d-3 повреждений.

Матки живут веками и могут достигать веса более тонны. Не-Насекомые посчитают их мертвенно-бледными пульсирующими безглазыми чудовищами, чье тело покрыто сотнями небольших носящихся туда-сюда “супругов”. Немногие не-Насекомые видели их, так как Люди-Насекомые охраняют их с параноидальной ревностью.

Ни один разумный Человек-Насекомое никогда не дотронется до Матки. Ее меленькие самцы, помимо своих репродуктивных обязанностей, также поддерживают ее чистоту и очищают ее от паразитов. Также они обеспечивают ее пищей. В основном еда доставляется интеллектуальными рабочими, но она всегда содержит “приправу” из слишком маленьких или слабых самцов.

Матка рожает яйцо три раза в день. Четыре из пяти яиц содержат в себе самцов. 2/3 из оставшихся оказываются воинами, 1/3 – дворянами. Матка рождает свою потенциальную наследницу раз в год. Молодая матка не способна откладывать яйца в течение двух лет после своего появления на свет. После рождения ее доставляют в отдельное помещение и заботятся о ней до тех пор, пока не родиться следующая. Если к этому моменту основная матка еще находиться в полном здравии, то “ожидающая” уступает свое место более молодой для большей уверенности в выживании сообщества. Иногда особенно преуспевающая колония – или же напротив, понесшая большие потери – оставляет двух или даже трех маток для репродукции, но все же это редкость. Чаще сообщество принимает решение основать новую колонию. После того как разведчики рапортуют о нахождении подходящего места избирается группа колонистов, доставляющих туда личинку матки и нескольких здоровых самцов.

В отличие от животного хаоса в пещере матки, молодые рабочие воспитываются в контролируемой и упорядоченной среде, под неустанным присмотром старших товарищей. Воинов учат сражаться, работать и служить. Дворяне постигают премудрости управления и заботы о воинах и Улье, а также разнообразные искусства, ремесла и науки. Воины довольно разумны, но практически лишены воли. Без дворянина, управляющего ими (или хотя бы раздающего указания на день) они полностью теряются и не могут сделать ни одного самостоятельного поступка кроме, пожалуй, сбора еды или самообороны. Воин последует за лидером-человеком (или представителем любой другой расы), если нет подобающего Человека-Насекомого.

Дворяне считаются взрослыми с 20 лет и начинают стареть в 55. Воины живут намного меньше, достигая зрелости в 12 и старея с 35 лет.

Люди-Насекомые всеядны, но предпочитают грибы и плесени, а не “зеленую пищу”. Они не жарят или варят мясо, но иногда коптят или сушат его для сохранения питательных свойств на долгое время. В отличие от людоедских привычек самцов, интеллектуальные Люди-Насекомые не едят друг друга или представителей других разумных рас.

**Культура**

Большинство Людей-Насекомых живет под землей в подобных огромным муравейникам образованиях, тянущихся на мили. Большая часть сведений, известных о расе, исходит от сообществ, живущих рядом с поверхностью и выходящих из своих подземелий в поисках еды. Некоторые считают, что это всего лишь самые слабые и маленькие из аванпостов Людей-Насекомых, и что настоящая их цивилизация расположен под глубочайшими шахтами Дварфов.

Кажется странным, что настолько разумная, богатая ресурсами и целеустремленная раса как Люди-Насекомые ограничивает себя самыми заброшенными и удаленными регионами мира. Есть мнение о том, что они играют с наземными расами выжидательную игру длиной в века… живя под нашими ногами, планируя, множась и готовясь к тому дню, когда придет время выйти из под земли и полностью стереть с лица земли все мягкотелые расы. Более рационалистичный подход заключается в суждении о том, что поверхность является лишь побочным интересом для тех, кому доступны огромные внутренние пространства для исследования. Есть также слухи и легенды о огромных подземных пещерах, в которых

Люди-Насекомые выращивают некие странные грибы, или огромных стадах огромных, катающихся личинок размеров с овцу – домашних животных Людей-Насекомых.

Что известно доподлинно – так это то, что люди встречались с колониями в 200-500 Людей-Насекомых, расположенных в особенно диких и удаленных уголках суши. Кажется, что их слабо волнует род поверхности, располагающейся над ними… их можно с одинаковой вероятностью встретить в джунглях или пустыне. Они не селятся только под бесплодными тундровыми землями.

Общество Людей-Насекомых строго структурировано. Каждая личность принадлежит к одной или нескольким кастам. Известны касты администраторов, писцов, сборщиков еды, слуг матки, судей, воинов и нескольких "ремесленных гильдий". Правители избираются из всех этих каст при помощи комбинации выборов и соревновательных экзаменов.

Послушание ценится Людьми-Насекомыми выше всего. Проявившие опасную непокорность будут скормлены Воинам (но ни в коем случае – матке или самцам, так как считается, что они могут "впитать" в себя эти настроения и сойти с ума). С другой стороны, особенно значительные члены Улья иногда получают право послужить своей матке в последний раз после смерти… в качестве ужина. Ходят слухи о том, что таким образом почтеннейшие представители рода (фактически бесплодные) могут внести свой генетический материал в процесс репродукции.

Те, кто проявляет повышенную инициативу или своеволие, при этом оставаясь верными, иногда становятся разведчиками. Другие же "диссидентов" продают в рабство другим расам. Некоторые избегают этой участи и сбегают из Улья – большинство Людей-Насекомых, живущих среди других рас, принадлежат к этой категории.

Воинов также часто продают торговцам. Насекомые-Воины – это превосходные слуги, так как абсолютно не способны предать своего хозяина. Они часто используются в качестве телохранителей, но особенно популярны на аренах гладиаторских боев.

**Политика**

Люди-Насекомые вполне самодостаточны. Они только формально контактируют с другими расами – например совершая сделки с Гоблинами-торговцами или людьми-рабовладельцами.

Иногда они селятся неподалеку от "лесного народа", Ящеролюдей и даже первопроходцев-людей. Обычно соседи считают их хорошими соседями, самостоятельными, не лезущими не в свои дела и питающимися совсем другой пищей (что не вызывает конкуренции). К тому же они помогают бороться с Орками, бандитами и прочими напастями. Однако известны и случаи военных действий против других рас, угрожавших Ульям или их снабжению едой.

Несколько чаще они пересекаются с другими подземными расами. Орки боятся их и заваливают любой тоннель, который выглядит как работа Людей-Насекомых. Некоторые из больших поселений Упырей (Ghouls) торгуют с ними, обменивая излишки добытого мяса на инструменты и оружие работы ремесленников Людей-Насекомых.

Их отношения с Дварфами покрыты завесой тайны. Есть свидетельства о том, что эти две расы торгуют между собой, совершая сделки около глубинных секретных границ, запечатанных прочными железными дверьми Дварфов. Но если подобный союз и имеет место, то он держится в глубоком секрете.

**Боковые колонки**

**Люди-Насекомые в кампании**

Люди-Насекомые живут глубже прочих рас, описанных в этой книге. Они могут быть использованы как проводники в огромные и таинственные подземные царства, так любимые фантастами и игроками.

Они – причудливая и неизведанная раса, являющаяся прекрасным противникам для партии. Продвинутые магические навыки ее представителей делают их опасными оппонентами для не слишком "крутой" партии, а их подземные лабиринты являются отличными декорациями для классических фэнтезийных сценариев типа "мясорубка в подземелье".

Однако они не обязаны быть антагонистами партии. Мастеру и игрокам может показаться интересным и забавным налаживание торговых путей к Людям-Насекомым, они даже могут получить некоторое понимание их странной и древней культуры.

Люди-Насекомые – это хорошие Враги (Enemies) или Союзники (Allies), а возможно – и Покровители (Patrons). Улей может нанять кого-то для доставки требуемых товаров или людей с поверхности земли. Люди-Насекомые не имеют расовых врагов или друзей.

Большинство NPC этой расы создано на 75 или 100 очков, но существуют 200-очковые и более персонажи.

**Люди-Насекомые в качестве игроков**

Один из наиболее интригующих аспектов отыгрыша Человека-Насекомого – расовый недостаток Немоты (Muteness). Т.к. этим недосатком обладают несколько рас в этой книге, он требует детального рассмотрения.

Когда Немота покупается при выборе расы, считаетя что ее представители все еще могут общаться между собой более или менее свободно между собой, но не могут разговаривать с другими существами. Считается, что ведущий жизнь путешественника персонаж будет находиться вдали от своих сородичей в течение длительных периодов. Если Немая раса очень многочисленна или важна в кампании, то ее стоимость недостатка должна быть значительно уменьшена или обнулена. Секретное Общение (Secret Communication) не ответственно за возможность общения внутри расы. Это преимущество всего лишь делает речь расы защищенной от изучения и непонимаемой другими расами.

Но проблема Немоты легко разрешима при помощи магии и псионики. В GURPS недостаток, который не накладывает ограничений, оценивается в 0 очков. Если персонаж может свободно общаться при помощи магии или псионики, то он не является Немым и должен выкупить недостаток.

(продолжение на следующей странице)

Если маг знает заклинания Mind-Sending, Telepathy или Voices, то рано или поздно настанет момент, когда он перестанет считаться Немым. Мастер должен оценить масштаб недостатка, для того, чтобы игрок выкупил его при повышении уровня своих заклинаний. Мастер должен потребовать от мага, имеющего заклинание Voices выкупа 1 очка недостатка за каждый уровень навыка в этом заклинании. Для более затратных Mind-Sending и Telepathy он должен потребовать выкупа 5 очков просто при их изучении и по 1 очку за каждый уровень выше 10.

Мастер должен попросить игрока-псионика, обладающего навыком Telesend, выкупить 5 очков из Немоты (Mute) за каждый уровень Силы Телепатии (Telepathy power) выше 2. Люди-Насекомые могут быть псиониками только если мастер разрешает использование “пси” в своей кампании.

Человек-Насекомое, выкупивший свою Немоту (Mute) и способный нормально говорить – это явление, далеко выходящее за рамки обыденного, и мастер волен потребовать от такого персонажа наличия преимущества Необычное Происхождение (Unusual Background).

Многие игроки, имеющие персонажей-Насекомых, хотели бы избавиться от преимущества Скрытое Общение (Secret Communication) для получения дополнительных очков. Мастер вполне может это разрешить – но такое существо будет считаться мутантом и изгнанником для собственного народа. Другая возможность – простое удаление этого преимущества и соответственное понижение стоимости игры за эту расу. В этом случае Люди-Насекомые окажутся общительными и разносторонними.

**Зацепки приключений**

Новый друг

В большом городе варваров партия неожиданно сталкивается с пугающе большим вооруженным Человеком-Насекомым. Вместо того, чтобы атаковать, существо просто следует за партией. Оно будет беспрекословно и старательно выполнять все приказы и желания одного из членов партии (обладающего наибольшим уровнем Харизмы (Charisma)… если и у кого нет Харизмы, то определите случайно).

Этот Человек-Насекомое выполнял задание под командованием одного из дворян, но неожиданно его хозяин был убит. Обескураженный, он добрался до ближайшего людского города. Игроки оказались первыми из тех, кто при встрече с ним не убегал в страхе.

(продолжение на следующей странице)

Вряд ли партия откажется от приобретения сильного слуги-добровольца. Но, как всегда, есть подвох. Прошлой ночью он был атакован тремя напуганными крестьянами. Только один из них пережил это столкновение, но он смог доложить об этом городской страже. Как хозяева Человека-Насекомое, игроки становятся ответственны за его деяния. Местные органы правопорядка не являются ни добродушными, ни благородными. Игроками придется сделать великолепные броски Права (Law) и/или Заговаривания Зубов (Fast-Talk), тайно покинуть город и стать в нем преследуемыми по закону преступниками или отдать местным властям большую часть своих ценностей в оплату за преступление своего нового друга.

Старый друг

Партию нанимает старик-волшебник, которому требуется охрана на время путешествия по дикой местности, где он должен проконсультироваться с коллегией Людей-Насекомых по вопросу чрезвычайной важности.

Когда игроки добирается до Улья, их гостеприимно встречают, но рассказывают ужасную историю. Несколькими неделями ранее старый мудрец их народа делал записи в пещере матки и подошел к ней слишком близко, после чего был уничтожен ордами самцов… ни осталось даже тела для похорон.

Кажется, что все потеряно. Волшебник пытается Вызвать Дух (Summon Spirit), но безрезультатно. Но ему приходит в голову оригинальная идея – Люди-Насекомые верят, что личность поглощенного маткой каким-то образом сохраняется и передается будущим поколениям. Возможно, стоит попробовать Вызвать Дух внутри пещеры матки?

Конечно, если люди насекомые узнают, что чужеземцы хотят ворваться в покои матки, они будут сопротивляться этому с поистине смертельным упорством, а волшебник не хочет вредить родственникам своего старого друга. Партии придется отвлечь стражу и самцов на время, достаточное для того, чтобы маг произнес заклинание и задал свой вопрос.

**Пример Человека-Насекомого как персонажа**

**Рыжий Муравей**

Рыжий Муравей – гигантское Насекомое-Воин, около 8 футов высотой. Он провел большую часть своей взрослой жизни на человеческих гладиаторских аренах – его соплеменники продали его в рабство в раннем детстве. Он получил свое прозвище за привычку вскарабкиваться на противников во время боя и за победы над превосходящими его по размеру врагами.

Обычно он сражается с двуручным мечом, щитом и ножом одновременно. Некоторое время он был телохранителем дворянина, тогда же научился пользоваться арбалетом. Обычно он носит броню, представляющую собой смесь укрепленной кожанки и кольчуги.

(продолжение на следующей странице)

Он – гордое существо с собственным странным мировоззрением, которое заключается в том, что он должен быть круче всех вокруг. Он становится опасно завистливым, если какой-то боец оказывается профессиональнее его (за исключением его хозяина, естественно). Годы, проведенные на арене, приблизили его к грани безумия, поэтому он подозревает почти каждого в тайных замыслах против него и его хозяина.

Рыжий Муравей – 100-очковый персонаж, который может быть использован как PC или NPC.

Атрибуты

ST 13, DX 13, IQ 9, HT 11.
Скорость (Speed): 6, Передвижение (Move): 6.
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): 8, Блокирование (Block): 8.

Преимущества

DR +2, Дополнительные Руки – 2 шт. (Extra Arms x 2), Полная Координация (Full Coordination x 1), PD +1, Секретное Общение (Secret Communication).

Недостатки

Кровожадность (Bloodlust), Гигантизм (Gigantism), Завистливость (Jealousy), Немота (Mute), Параноя (Paranoid), Малый Срок Жизни (Short Lifespan), Рабское Сознание (Slave Mentality), Статус -1 (Status -1), Евнух (Sterile).

Причуды

Громко клацает зубами при споре, любит секретничать.

Навыки

Кулачный Бой (Brawling) – 14, Арбалет (Crossbow) – 14, Быстрая Подготовка (Стрела) (Fast Draw (Arrow)) – 13, Быстрая Подготовка (Нож) (Fast Draw (Knife)) – 13, Быстрая Подготовка (Двуручный Меч) (Fast Draw (Two-Handed Sword)) – 14, Язык Жестов (Gesture) – 9, Нож (Knife) – 15, Древковое Оружие (Polearm) – 14, Щит (Shield) – 13, Скрытность (Stealth) – 13, Двуручный Меч (Two-Handed Sword), Реслинг (Wrestling) – 15.

# Людоящеры

Перевод (с) Уфглюк
Правка (с) Junior

Людоящеры – это гуманоидные рептилии. Их кожа покрыта жесткой чешуей и полностью лишена волос. Чешуя людоящеров на свету блестит и переливается. Их головы совсем не похожи на человеческие, большую часть морды занимает большая пасть, усеянная крупными и острыми зубами. В некоторых кланах морды мужских особей венчает рудиментарный рог. У людоящеров большие и темные глаза. Их тела крепки и очень похожи на человеческие, если не считать широких хвостов, сочленений массивных ног и когтистых ступней. Людоящеры обладают нормальным ростом для своей ST и весом на 30 фунтов больше, чем люди их роста. Они редко носят одежду, кроме оружия, снаряжения и доспехов.

**Преимущества и недостатки**
Людоящеры получают +4 к ST (45 очков), -1 к IQ (-10 очков) и +2 к HT (20 очков). Они обладают преимуществом Когти [Claws] (15 очков), +1 к DR (3 очка), Долгожительство [Longevity] (5 очков), Периферийное зрение [Peripheral Vision] (15 очков), Острые зубы [Sharp Teeth] (5 очков) и Устойчивость к температуре x1/2 [Temperature Tolerance x 1/2] (5 очков). Недостатки людоящеров: Нетерпимость [Intolerance] (-10 очков), Репутация –3 [Reputation –3] (-15 очков) и Робость [Shyness] (-5 очков). Также они обладают расовой причудой Непроницаемость [Inscrutable] (-1 очко) и расовыми умениями Маскировка [Camouflage] на уровне IQ (1 очко) и Выживание (Пустыня) [Survival (Desert)] на уровне IQ (2 очка). Хотя они и хладнокровны, они не страдают от умеренного холода и поэтому не получают недостатка Хладнокровность [Cold-Blooded]. «Зона С до°комфорта», определяемая их терпимостью к температуре, распределена от -5 С.°60
Игра Людоящером стоит 75 очков.

**Психология**
Людоящеры – древняя, уединенная раса. Они живут на сухих, бесплодных равнинах и в пустынях, где не может выжить никакая другая раса. Давным-давно людоящеры были могущественной цивилизацией, строившей каменные города на равнинах. Теперь же они разрознены, ведут кочевую жизнь среди выжженных обломков былой славы.
Физическая сила людоящера действительно ужасает. Людоящер может сразиться один на один даже с кровожадным минотавром. К счастью для остальных рас, они не агрессивны. Людоящеры обычно избегают контактов с представителями других рас. И сражаются только если им угрожают.
Для млекопитающего трудно постичь работу ума ящеры. Их поведение часто кажется непонятным, и даже парадоксальным, делая их опасными и непредсказуемыми. Известны случаи, когда порабощенные людоящеры покорно работали в течение нескольких лет, а потом внезапно нападали против своих хозяев в безумном и самоубийственном бешенстве. Лучший способ поведения при встрече с людоящером – быть предельно вежливым и уважать его уединенность.
Очень трудно отличить мужчин-людоящеров от женщин, особенно когда они одеты. Поэтому люди чаще всего говорят про них «он».
Людоящеры говорят на собственном языке, который является для них почти единственным используемым языком – рептилиям очень сложно овладеть языками млекопитающих. В далеком прошлом у них также была письменность, но она полностью исчезла, оставив после себя лишь древние надписи, которые никто не может прочитать. Самоназвание людоящеров – Гнаг’гарак'к. Примеры имен: Грессик, Арранг и Хиссепп.
Они не полностью забыли свою древнюю магию, хотя на сегодняшний день маги их расы редко поднимаются выше уровня племенных шаманов. Иногда маг-людоящер становится «одержимым духами предков» и начинает неистово пророчествовать. Эти вспышки истеричны и бессвязны, и могут быть приписаны некому генетическому свойству, которое приводит к сумасшествию. Если не принимать во внимание тот факт, что зачастую при этом невероятно возрастает магическая сила ящера, и он может творить такие заклинания, которые просто не может знать на таких уровнях силы, о которых он даже и мечтать не мог. Иногда эти припадки проходят через несколько минут. Иногда они могут обернуться сумасшедшей яростью берсерка и ящер может уничтожить себя и других. А иногда провидец может уйти на какие-то странные поиски, уводя с собой небольшую группу последователей.
Воины-ящеры сражаются тяжелыми двуручными мечами и секирами или алебардами причудливой формы. Обычно используемое дистанционное оружие – костяные короткие луки или распространенные среди наиболее примитивных кланов копьеметалки. И хотя огромная сила позволяет им сражаться в тяжелой броне, отсталость технологии вкупе с нехваткой сырья в местах их проживания означают, что наиболее хорошо бронированные людоящеры обычно носят доспехи из твердой кожи.
Если они и обладают чувством юмора, оно чересчур неясно для не-ящеров. В далеком прошлом у них были артистические традиции, но теперь они по большей части забыты. Людоящеры не танцуют и не поют.
Ящеры поклоняются странным богам. Некоторых пугает то, что людоящеры служат темным и чуждым силам, но те, кто знает об их культах, считают, что боги ящеров, как и их последователи, являются старыми, усталыми и не интересуются судьбой гордых теплокровных рас.

**Экология**
Мудрецы спорят о том, каков в действительности возраст расы людоящеров. Некоторые радикально настроенные ученые мужи говорят, что славные дни этой расы приходились на времена задолго до пробуждения эльфов! Они указывают на странные и далекие эпохи, когда предки людоящеров и рыболюдей вели огромные войны и плели странные заклятья, в то время как наиболее развитые млекопитающие учились лазать по деревьям.
Более консервативные мудрецы отвергают эту схему, но соглашаются, что людоящеры - действительно древний народ. Принятая историческая теория помещает расцвет цивилизации ящеров примерно в то же

время, что и первую встречу эльфов с дварфами. В то время как эльфы правили равнинами и лесами, а дварфы углублялись в горы, ящеры оставляли свои следы по всем сухим и пустынным местам мира.
Как бы то ни было, бесспорно, что цивилизация ящеров уже упала до нынешнего состояния к моменту первой вошедшей в хроники встречи с человечеством.
Людоящеры – исключительно плотоядные охотники. Они добывают мясо с помощью хитрых ловушек, а также луков и копий. Они охотятся как днем, так и ночью. Мясо в землях людоящеров – редкость, и нет возможности тратить его попусту. Людоящеры передают мясо своих умерших клану и не колеблясь съедят представителя другой разумной расы, встретившего смерть где-то неподалеку. Тем не менее, они не охотятся друг на друга и на представителей других рас ради еды. Людоящеры готовят мясо только для того, чтобы оно не портилось.
Клан ящеров закапывается в песок на время пика дневной жары, каждый ящер – в своей норе. Помимо этого они не используют иных убежищ, кроме свободных пещер или руин на своей территории, которые могут использовать в качестве временных центров.
Людоящеры – яйцекладущие. Женщины могут откладывать одно яйцо в год. Мужчины и женщины спариваются только для размножения, безо всяких обязательств. У людоящеров нет особых эмоциональных отношений между ребенком и его биологическими родителями. Молодежь воспитывается всей общиной. Молодость ящеров заканчивается в 16 лет. Они начинают стареть с 70.

**Культура**
Древние города людоящеров могли населять десятки тысяч жителей, но теперь раса живет маленькими кочевыми кланами, состоящими не более чем из нескольких дюжин ящеров. Возможно, в мире осталось не больше 100000 людоящеров.
Кланом управляет самый достойный. В свете жестокой действительности жизни ящеров это значит – самый сильный, хотя также высоко ценятся хорошие планировщики и добытчики, а также врачеватели и маги. Особого различия между полами у ящеров нет, поэтому кланом может управлять и женщина.
Контакты между различными группами людоящеров редки. Раз в пару лет группа встречается с соседями, и они обмениваются новостями, товарами и возможно, детьми. Войны между кланами ящеров – большая редкость.
У каждого клана есть своя большая территория, где охотится только он. Эта территория может простираться на сотни и даже тысячи квадратных миль. Большинство групп кочует по определенному принципу, и могут рассчитать, в какое время и в каком месте окажутся. Странствия ящеров меньше связаны с поисками открытых источников воды, чем поиски человеческих кочевников. Судя по всему, у ящеров есть собственные способы добычи воды из местной фауны, флоры и даже (если можно верить отдельным слухам) из камней в пустыне.
Крайне редко случается и такое, что несколько групп собираются вместе, чтобы противостоять особо мощному вторжению кочевников-людей и орков. Куда чаще местные кланы людоящеров просто отдают землю захватчикам, отступая в более далекую и суровую часть пустыни.
В сражении людоящеры – искусные и смертельно-опасные бойцы. Любимая тактика для всей войны ящеров – закопаться в песок на пути врага и появиться в самом центре его движущейся армии.
Людоящеры очень чтят свои обычаи, и нарушители традиций часто изгоняют из кланов. Наиболее серьезных преступников клеймят, дабы другие группы людоящеров тоже их отвергали. Такие изгои чаще всего живут среди остальных рас. Часто их «преступления» кажутся представителям других рас безобидными – некоторые причудливые и совершенно тривиальные нарушения древних запретов ящеров.
Изгнанники-людоящеры пользуются огромным спросом в качестве гладиаторов, наемников и авантюристов, но таких никогда не бывает много.

**Политика**
Людоящеры стараются по возможности меньше взаимодействовать с другими расами. Известно, что бэйлы, которые часто посещают пустыни, порабощают людоящеров.
Чаще всего они контактируют с кочевыми группами орков и людей. Они избегают сражений с орками, и обходятся с людьми по большей части так же (хотя иногда немного торгуют с ними). Несмотря на это, любой пойманный ими человек в доспехе из шкуры людоящера, несомненно, находится в большой опасности.
Действия тех немногих развращенных групп, которые видят в людях, эльфах и прочих обед, а в полуросликах – закуску, ставшие героями популярных трагических баллад и сказок, дали всей расе плохую репутацию в цивилизованном мире, которую она совсем не заслужила.
Лишь немногие неустрашимые торговцы готовы продавать свои товары даже «бесчеловечным каннибалам». По этой причине они лучше всего ведут дела с гоблинскими караванщиками. Иногда они торгуют, предлагая странные артефакты своих древних городов за оружие, лекарства и продовольствие. Иногда гоблины просто дают им несколько безделушек в обмен на право проехать через территорию клана.
Людоящеры – единственные двуногие, которые уживаются с драконами, хотя эти две расы не являются активными союзниками.

**Сайдбары**

**Людоящеры в кампании**
Партии нет резона сражаться с каждой группой людоящеров, которую они встречают. Если вести себя учтиво, людоящеры скорее всего позволят пройти дальше. Они также могут стать ценными друзьями.
Несмотря на это, жизнь в пустыне нелегка, и если партия производит впечатление угрозы пищевым запасам клана или просто стоит на его пути, дело в конечном счете дойдет до драки.
Если партия сражается с людоящерами, битва оставит им яркие впечатления. Ящеры физически более стойки, чем большинство рас из этой книги, и не имеют столь ограниченного IQ, как многие более сильные народы.
Руины древних городов людоящеров могут быть более важны для кампаний, нежели сама раса, потому как являются прекрасной целью для приключений и экспедиций охотников за сокровищами.

Мастеру не следует позволять любому людоящеру учить язык млекопитающих на уровне выше IQ и брать преимущество Талант к языкам [Language Talent].
Ящер-шаман или гладиатор может быть грозным Союзником или страшным Врагом.
Большинство рас реагируют на ящеров с –3, из-за их (преувеличенной) репутации людоедов. Ящеры также реагируют на всех остальных с –3, но предпочитают избегать контактов, а не искать неприятностей.
Лошади, не привыкшие к людоящерам, боятся их. Всадник на лошади, впервые встретившей ящеров, должен выполнить проверку на умение Верховая езда, чтобы удержать лошадь от испуга и самому удержаться на ней.
Из шкуры людоящеров получаются отличные доспехи. Они весят на 50% больше, чем обычная кожаная броня, стоят как минимум вдвое дороже, и дают PD 3 и DR 3. Необработанная шкура людоящера весит 30 фунтов и стоит 500$. Разумеется, людоящеры не будут в восторге от встречи с тем, кто носит подобную броню.
Обычных людоящеров следует создавать на 100-125 очков. Вождей и шаманов – на сумму до 200.

**Людоящеры в качестве игровых персонажей**
Для 100-очковой компании вполне можно сделать обычного ящера-бойца. Такие персонажи идеальны для игроков, которым интересны физическая мощь и грозная внешность. Они действуют даже лучше чем огры или минотавры, потому что, в отличие от этих двух рас, ящеры не вызывают в каждом встречном желания собрать отряд и линчевать ящера. Разумеется, это значит не то, что обычные люди не находят людоящеров сильными и грозными, а то, что большинство людоящерских кланов слишком далеки, чтобы между ними и другими расами появилась значительное соперничество или вражда. Расовый недостаток Нетерпимость (Intolerance) – это меньшее препятствие для ящеров, чем для некоторых рас, потому что большинство представителей других рас будут более чем счастливы оставить людоящера в покое.
В «киношных» кампаниях возможно ввести более разносторонних персонажей-людоящеров. На ум приходят шаман или гладиатор высокого уровня, или проводник по пустыне с высокими навыками Следопытства и Выживания.

**Завязки приключений**

Пророк
Во время путешествия по пустыне приключенцев приветствует шаман-людоящер и три его последователя. «Вы избран!» – каркает ящер на ломаном человечьем языке – «Вы должен идти с мы в древний дом!» Шамана «посетили духи предков», и отправили его в путешествие к древнему городу ящеров в поисках… чего-то. Старый ящер не совсем уверен что именно он ищет, но предки дадут ему знак, когда он увидит это.
Шаман – 200-очковый персонаж, но в данный момент у него есть еще дополнительные заклинания на 100 очков, дар предков. Мастер может спокойно игнорировать обычные требования к получению этих «бонусных» заклинаний. Его последователи – 100 или 150-очковые воины. Если партия отказывается присоединиться к священному походу шамана, он использует все магические или физические доводы, которые сочтет подходящими, чтобы заставить приключенцев идти с ним к руинам.
Когда они достигают города (теперь почти полностью занесенного песком), мастер может или отделить ящеров от партии или задумать угрозу, способную напугать увеличившуюся партию.
Мастеру решать, насколько важно для приключенцев достичь цели поиска и существует ли на самом деле эта цель!

Побег с арены
Весь город обсуждает мощь некого людоящера-гладиатора. Этот воин победил всех противников за несколько недель. На следующей неделе бой обещает быть еще более захватывающим – людоящер встретится лицом к лицу с тремя известными человеческими гладиаторами… одновременно.
Однажды ночью одинокий кобольд появляется в дверях персонажей. Он говорит, что его послал ящер (некто Наррум) чтобы заключить сделку с приключенцами. Если партия поможет ему сбежать с арены до следующего большого сражения, его меч будет служить партии в течение одного года. Наррума следует создавать на сумму по крайней мере на 100 очков превышающую начальный уровень кампании.
Разумеется, партию больше никогда не встретят в этом городе с распростертыми объятиями, но мысль получить столь выдающегося воина, служащего партии в течение года, заманчива. Если Наррум будет спасен, он возьмет с собой в попутчики своего друга-кобольда. Если попытка провалится, людоящер будет убит в следующем поединке.

**Пример персонажа-людоящера**

Грессик
Грессик – вождь, целитель и шаман своего народа. Ему уже за 30, и он управляет своим кланом больше 10 лет. Хотя он меньше и слабее многих своих соплеменников, Грессик – выдающаяся личность.
Грессик очень боится высоты. Благодаря тому что его клан живет в пустынях, а также своему выдающемуся интеллекту, Грессику удается скрывать эту слабость от своего клана. Он не любит принимать советов от других, что, однако, не мешает ему принимать правильные решения.
Грессик обычно не носит брони. Он сражается, экипированный цепом и баклером.
Грессик – это 200-очковый персонаж, годный для использования в качестве NPC или покровителя.

Атрибуты
ST 12, DX 10, IQ 13, HT 12.
Скорость (Speed): 5,5; Передвижение (Move): 5.
Уклонение (Dodge): 5; Парирование (Parry): 5; Блок (Block): 6.

Преимущества

Харизма (Charisma) +1; Когти (Claws); Духовный сан (Clerical Investment); DR +1; Долгожительство (Longevity); Магические способности (Magery) 1; Периферийное зрение (Peripheral Vision); Острые зубы (Sharp Teeth); Статус (Status) 2; Устойчивость к температуре (Temperature Tolerance) x1/2; Сильная воля (Strong Will) +1.

Недостатки
Служба (Duty); Нетерпимость (Intolerance); Фобия (серьезная) – высота (Phobia – heights (severe)); Репутация (Reputation) –3; Робость (Shyness); Упрямство (Stubbornness).

Причуды
Непроницаемость (Inscrutable)

Умения
Баклер (Buckler) 12
Маскировка (Camouflage) 13
Определение лжи (Detect Lies) 13
Цеп (Flail) 11
Язык жестов (Gesture) 12
Лидерство (Leadership) 14
Врачебное дело (Physician) 15
Политика (Politics) 11
Психология (Psychology) 12
Копьеметалка (Spear Thrower) 12
Выживание (пустыня) (Survival (desert)) 14

Заклинания
Создать землю (Create Earth) 12
Создать воду (Create Water) 13
Излечить болезнь (Cure Disease) 13
Гниение (Decay) 12
Передача здоровья (Lend HT) 13
Передача силы (Lend ST) 13
Серьезное лечение (Major Healing) 15
Легкое лечение (Minor Healing) 12
Нейтрализовать яд (Neutralize Poison) 13
Очистка воды (Purify Water) 12
Восстановление силы (Recover ST) 12
Восстановление (Restoration) 14
Струя песка (Sand Jet) 15
Поиск земли (Search Earth) 12
Поиск воды (Search Water) 12
Восприятие эмоций (Sense Emotion) 12
Восприятие врагов (Sense Foes) 15
Формировать землю (Shape Earth) 12
Стерилизация (Sterilize) 12
Проверка еды (Test Food) 12
Говорящий правду (Truthsayer) 13

# Минотавры

Перевод Bobik`a.

Минотавры редко носят броню, но все же обычно наряжаются в некое подобие одежды – хотя бы набедренную повязку или необроботанные шкуры животных.

**Преимущества и Недостатки**

Минотавры получают ST +3 (30 очков), +1 DX (10 очков), -2 IQ (-15 очков) и +3 HT (30 очков). Они обладают преимуществом Чувство Направления (Absolute Direction) (5 очков), Обостренный Слух (Actue Hearing) +3 (6 очков), DR +3 (9 очков), Рога (Horns) (50 очков), Сопротивляемость Магии (Magic Resistance) +3 (6 очков) и Периферийное Зрение (Peripherial Vision) (15 очков). Минотавры также получают +2 DR за свою очень прочную лобную кость (3 очка). Они имеют недостатки Неистовство (Berserk) (-15 очков), Кровожадность (Bloodlust) (-10 очков), Отвратительная Внешность (Hideous Appearance) (-20 очков), Нетерпимость (Intolerance) (-10 очков), расовую Вредную Привычку (Odious Racial Habit) (Есть интеллектуальных существ) (-15 очков) и Необразованный (Uneducated) (-5 очков). Все Минотавры имеют врожденный навык Кулачного Боя (Brawling) на уровне DX (1 очко). Беременные или кормящие женщины-Минотавры избавлены от недостатков Неистовства или расовой Вредной Привычки, но имеют как минимум двух Иждивенцев (Dependents), стоимость которых в очках зависит от того, насколько они молоды.

За игру Минотавром нужно заплатить 75 очков.

**Психология**

Минотавры уродливы, свирепы и агрессивно антисоциальны. Они – одиночки по натуре, и не будут терпеть присутствие любого другого Минотавра – даже супруга. Все иные существа являются для них врагами или пищей – а обычно и тем, и другим. Минотавры не побоятся пойти против чего угодно меньше армии. Даже огромный Гигант, вторгшийся на охотничьи угодья Минотавра, вскоре окажется целью его самоубийственной атаки.

Минотавры очень коварны и это делает их опасными врагами. Они будут осторожно выслеживать свою жертву, выбирая момент для атаки, который минимизирует ее шансы на спасение или защиту. Преследуя большую группу, Минотавр будет по очереди убивать отстающих, пока не уничтожит весь отряд.

Вовлеченный в битву, Минотавр становиться непримиримым противником. Он входит в состояние Неистовства, которое не позволяет ему отступать или сдаваться. Любимое оружие Минотавров – боевая секира, обычно двуручная. Так как очень немногие Минотавры занимаются ремеслами, большинство из них просто подстерегают с грубой дубиной того противника, который обладает более подходящим для них оружием.

Минотавры предпочитают ограниченные, стесняющие движения места обитания, дающие им превосходные возможности для засад. Лучшее из известных жилищ Минотавров – лабиринты подземных пещер, но они также селятся в джунглях и болотах, скалистых пустошах, руинах и даже подземных катакомбах заселенного города.

Женщины-Минотавры более многочисленны, чем мужчины, но большинство встречаемых Минотавров все же мужчины. Женщины-Минотавры обычно вскармливают своих детей или ожидают новое прибавление в семействе, и в это время в их мозгах вырабатывается вещество, подавляющее их расовую склонность к Неистовству и каннибализму.

Изредка Минотавры живут вместе с представителями других рас. Чаще всего – в качестве пленных или рабов. Содержание Минотавра в заключении – очень опасное хобби, но иногда, воспитанный смолоду, он может стать довольно социализованным. Еще более редкий феномен – то, что немногие Минотавры могут перебороть свою расовую Нетерпимость и добровольно включаются в общество.

Большинство пленных Минотавров – это гладиаторы. Их размер и жестокость делают их любимцами арены. Их также часто используют в качестве недобровольных стражей или палачей – запертые в подземелье или сокровищнице, они лишь изредка получают еду и с нетерпением ждут очередного осужденного или вора. Если настоящий владелец должен посетить охраняемую территорию в очередную порцию мяса для Минотавра подкладывается мощное снотворное.

Но всегда существует небольшое число свободных Минотавров-членов общества. Есть записи о Минотаврах, обучившихся ремеслам и честно живших среди людей. Другие предпочитают жизнь полную приключений. Большинство становятся отверженными, опасными личностями, бандитами и вымогателями, но известны свидетельства о Минотавре, попавшим к благородным компаньоном и ставшим героем.

Минотавры не имеют искусства, музыки или собственного языка. Они общаются при помощи коротких грубых фраз, заимствованных у расы, которая обитает в этой местности и является частью их рациона. Многие не знают и этого и фактически Немы (Mute) – но не из-за физических ограничений, а из-за того что им некогда было выучит язык. Имена Минотавров соответствующие – Снарг, Горм, Гарр.

Минотавры в целом не имеют конкретной религии, но некоторые из них почитают духов своих предков.

**Экология**

Кажется, что настолько причудливая раса-гибрид как Минотавры не может иметь природного происхождения. Некоторые легенды говорят о том, что они – результат проклятия, вызванного могущественным демоном или темным богом. Другие считают их неудачным продуктом эксперимента Темных Эльфов по выведению расы идеальных воинов и слуг.

Минотавры плотоядны. Им нравится мясо интеллектуальных существ, а мужчин особенно привлекает плоть девственниц. Причем они поедают его в сыром виде – только голодающий Минотавр будет есть его жареным.

Приплод Минотавров – от 3 до 6 детей. Женщина может приносить потомство каждые 2 года. Дети остаются с матерью только на 2 года, после чего она оставляет их одних. Однако к удивлению большинство выживает.

Минотавры вырастают до полного роста к 10 годам и начинают стареть с 45.

**Культура**

Нельзя сказать, что Минотавры имеют собственную культуру, так как они редко ассоциируются с какой-либо из них, и изредка – с культурой других рас.

Единственное время, на которое Минотавры сходятся – это брачный период. Сезон спаривания для них – начало зимы. Женщины-Минотавры призывают своих суженных диким рыком, который можно услышать за многие мили, и мощными ферментами, которые создают “след запаха”, по которому мужчины могут следовать на протяжении целых дней.

Женщины способны к размножению только 5 недель в году. Но они будут спариваться только в конце этого периода. Если мужчина появится раньше, она удержит его до этого времени силой или будет путать следы. Если придет больше одного соперника, то произойдет смертельная схватка. Победитель предложит ей лакомые кусочки поверженного противника. Такие схватки могут проходить несколько раз подряд. Однако женщин все же больше, чем мужчин и иногда на зов не является ни один из них. В таком случае она “продлевает” свой сезон спаривания на еще 2 месяца в надежде что хоть кто-нибудь откликнется на ее призывы. Очень старые мужчины будут искать “супругу” именно в этот период, чтобы избежать боя с более молодыми и сильными конкурентами.

В конце сезона (обычно ночью при полной луне) женщина и ее выживший “супруг” (если таковой имеется) скрепят свои отношения, спариваясь только один раз. Хотя мужчины-Минотавры имеют периоды воздержания, равные 14 месяцам, женщины не спариваются в течение двух лет. После рождения очередного приплода они вышвыривают предыдущий прочь. К этому времени эти “детеныши” уже ростом с шестилетних человеческих детей, но намного сильнее.

**Политика**

Минотавры вызывают всеобщее отвращение. Хотя некоторые ненормально социализованные личности находят место в человеческом или оркском обществе, большинство рас не гнушаются уничтожать их при первой встрече.

Если какая-то раса ненавидит Минотавров больше остальных, то это Дварфы. Это так из-за того, что Минотавры любят селиться в удаленных секциях залов и шахт Дварфов и подкарауливать неосторожных прохожих.

## Боковые Столбцы

**Минотавры в кампании**

Минотавры настолько близки к истинным “монстрам”, насколько раса для Персонажей Игроков (PC) вообще может. Они безжалостны, глупы и нецивилизованны. Их основная мотивация – это “атаковать, убивать и есть все что шевелиться и дышит”. Большинство Минотавров будут всего лишь противниками для уничтожения. Конечно, раса имеет весьма уважаемое “происхождение” – ее корни уходят в классические мифы о лабиринте Минотавра (первом приключении в дэнжоне, которое появилось в героической литературе).

Минотавры и вообще кто угодно реагируют на них с -3.

За 55 очков игрок может выкупить все индивидуальные ментальные недостатки Минотавра, и у него еще останется достаточный запас очков для создания, скажем, 200-очкового персонажа. Если партия стала слишком беззаконной и кровожадной, ГМ может включить в нее такого “примерного” Минотавра, на которого они смогут ровняться.

**Минотавры-игроки**

Минотавры-игроки будут чувствовать себя очень сковано в 100-очковой кампании. 100-очковому Минотавру придется отыгрывать большую часть или все его расовые недостатки, что делает его настоящим пушечным мясом – готовым рубиться впереди всей партии в любое время! 100-очковый Минотавр лучше всего подойдет для партии, ориентированной на резню и беззаконие.

Одна из интересных возможностей для 100-очкового персонажа – отыграть Минотавра-мамашу. Такой персонаж получит за своих новорожденных Иждивенцев (Dependents) очки, на которые сможет выкупить часть (до 30 очков) своих психологических недостатков. Приплод Минотавров имеет ценность в 96 очков (2 или более Иждивенца, полностью беспомощных и появляющихся всегда). Это не будет дисбалансировать игру, т.к. Минотавры быстро растут и большинство опыта матери потратиться из-за того, что они будут все менее беспомощными. Ко времени их "выхода в жизнь" пара Минотавров-детей будет стоить всего 36 очков. К этому времени Минотавр-мать будет готова к обзаведению потомством (за которое она не получит дополнительных очков, и если она не станет зачинать его, ей придется выкупать расовые Вредные Привычки и Неистовство).

Вся партия будет рада тому, как Минотавр топчет их врагов. Однако такой необычный персонаж не должен быть взят без продумывания ГМом последствий и его полной концентрации.

(продолжение)

Более разносторонние персонажи-Минотавры получаются в 200-очковых кампаниях. На этом уровне у игрока есть больше свободы в индивидуализации своего персонажа и может выкупить некоторые недостатки, чтобы сделать его более контролируемым. В менее социопатической кампании рекомендуется при первой возможности выкупить хотя бы 20 очков ментальных недостатков.

Минотавры-маги маловероятны. ГМ должен потребовать от него преимущества Необычного Происхождения (Unusual Background) в случае если он выкупает свое Сопротивление Магии (Magic Resistence) и приобретает Магические Способности (Magery).

**Рога Минотавров**

Рога Минотавров – действительно смертоносное оружие, покупаемое за 50 очков. Минотавр может бодаться в ближнем бою, производя thrust/impailing повреждения, или размахивать головой, нанося на расстоянии 1 swing/cutting повреждения. В любом случае для удачного попадания требуется бросок DX.

К тому же Минотавры имеют DR 2 на голове (плюс расовы DR 3, плюс DR 2 черепа), что дает сумму в 7 (Этот момент не отражен в правилах создания новых рас и включен в качестве примера создание интересной особенности своими руками, он оценен в 3 очка). Поэтому это чудовище может свободно размахивать своей головой и атаковать бронированные цели, не боясь повредиться.

**Зацепки приключений**

<u>Красный день календаря</u>

Если партия разбила лагерь поздней осенью в лесу, то такая ночь вдруг прервется ужасным ревом. Если игроки последуют за звуков, они найдут двух Мужчин-Минотавров, бьющихся за женщину. Три детеныша держаться около матери. Внимание всех минотавров приковано к драке, и они имеют -3 ко всем броскам обнаружения наблюдателей.

Если игроки продолжают смотреть, бой разрешается в пользу одного из оппонентов. ГМ может посоветовать им не вмешиваться, т.к. если они обнаружат себя, все выжившие Минотавры придут в Неистовство и атакуют их.

Если матери причинят вред, ее дети также будут сражаться. Они имет характеристики около 6, и не имеют рогов, навыков или преимуществ. Если игроки захватят их в плен, они смогут выгодно продать их рабовладельцам или вырастить сами.

<u>Лабиринт Минотавра</u>

Это подлая возможность врага расквитаться с плененными игроками. Партия усыплена, раздета и помещена по одному в разные участки лабиринта. Есть один выход – достаточно широкий, чтобы протиснуться безоружному человеку; Минотавр не пролезет в него. Любой прошедший лабиринт будет выпущен или снова пленен, в зависимости от намерений хозяев положения. Минотавры при встрече друг с другом имеют шанс 50% драться до смерти и 50% - развернуться и разойтись в разные стороны. Если Минотавр встречает игрока, он приходит в Неистовство и атакует его. Игрокам не разрешается чертить карту, если у них нет Чувства Направления (Absolute Direction) или Феноменальной Памяти (Eidetic

Memory). Чувство Направления Минотавров дает им 100% шанс запомнить, в каком коридоре они уже были и вспомнить кратчайший маршрут между двумя точками. Заключенные, спасшиеся из лабиринта, могут снова войти в него, чтобы найти своих друзей.

**Пример персонажа**

**Снарг**

Как и большинство Минотавров, Снарг – жестокий, кровожадный ублюдок. Однако его отличает то, что он ненавидит всех не просто так, а из любви к золоту. Комбинация его Жадности (Greed) и Доверчивости (Gullibility) означает, что он может легко быть убежден направиться в путешествие, если ему будет обещана хорошая награда. Естественно, его компаньоны должны быть очень, очень осторожны, чтобы случайно не разозлить Снарга. И уж конечно им стоит материализовать обещанную награду в конце приключения.

Снарг – средненький следопыт, и более известен за свой навык владения двуручной боевой секирой. Снарг прожорлив и съел бы сам себя, если бы смог.

Снарг – 100-очковый персонаж, который может быть NPC или персонажем игрока (PC).

Атрибуты

ST 14, DX 12, IQ 8, HT 14
Скорость (Speed): 6,5; Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6; Парирование (Parry): 7; Блок (Block): -

Преимущества

Чувство Направления (Absolute Direction), Обостренный Слух (Actue Hearing) +3, DR +3 (+5 на голове) , Рога (Horns), Сопротивляемость Магии (Magic Resistance) +3 (6 очков), Периферийное Зрение (Peripherial Vision)

Недостатки

Неистовство (Berserk), Кровожадность (Bloodlust), Обжорство (Gluttony), Жадность (Greed), Доверчевость (Gullibility), Отвратительная Внешность (Hideous Appearance), Нетерпимость (Intolerance), Мелочность (Miserliness), расовая Вредная Привычка (Odious Racial Habit) и Необразованный (Uneducated)

Навыки

Кулачный бой (Brawling) – 13, Выслеживание (Tracking) – 11, Двуручный Топор/Палица (Two-Handed Axe/ Mace) – 15.